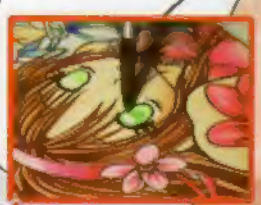
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

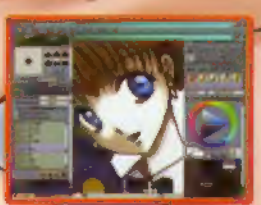
DibujArte

EDITOPOSTER S.A.
#20 $20.00 Mex. 2.50 Dls.

ESPECIAL A COLOR

TEORÍA DEL COLOR
ACUARELA
LÁPIZ DE COLOR
COLOR DIGITAL
TIPS DE DIBUJO
CONTRASTE
HOJAS DE PRÁCTICA
Y MÁS.





EDS DESIGN

EL NUMERO QUE ESTABAS ESPERANDO

erik.eds@gmail.com

Creando alegría

Garabatos

DibujArte KID'S

- Dibuja
- Aprende
- Diviértete
- Juega
- Desarolla tu Imaginación

LA PUBLICACIÓN RECOMENDADA
POR LAS MAESTRAS
EN LAS ESCUELAS

MAESTRA:

LA REVISTA QUE ESPERABAS
PENSADA EN TI Y EN TUS NIÑOS

ENTRETÉNLOS DE LA FORMA
QUE MÁS LES GUSTA: DIBUJANDO

COMPAÑERA MAESTRA,
ADQUIERE TU REVISTA

GARABATOS

EDITORIAL

Directorio

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor responsable

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal
Director de DibujArte

Laura Bárcena
Diseño de Interiores

Emmy Hernández
Daniela Ortega
Gabo
Brócoli
Escorza
José Luis Belmont
Liliana Partida
Teresa Jurado Ampudia
Esteban
Suf
Clases de dibujo

Tozani
Portada

Tozani
Shalom
Colaboradores

Delfina Fuentes Alcaraz
Corrección de estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

¡ESTAMOS A COLOR! Bienvenidos sean todos a este número especial que, gracias a la respuesta de ustedes como lectores, a nuestro editor Juan Antonio Flores y, a un poquito de terquedad por parte del director, tienen ahora en sus manos. *¡Y es realmente especial!* Tenemos clases de acuarela al estilo manga y al estilo artístico, lápiz de color, tips sobre dibujo, técnicas mixtas, color digital y unas rápidas clases sobre teoría del color. Agradezco de antemano a todos los artistas que trabajaron en este Especial y, principalmente, a nuestro fotógrafo Miguel Ángel Gonzaga, ya que sin su ayuda nos habría costado el doble de trabajo terminar este número que, está por demás decirlo, era un sueño tanto para nosotros como creativos como, espero, para ustedes como lectores. Ojalá disfruten leyendo y practicando con estas clases tanto como nosotros nos divertimos haciéndolas y esperamos que puedan salir más números con páginas a color. Para despedirme, les recomiendo las películas de rigor y por ser Especial a color... **Lilo & Stitch** es una muy buena opción; si odias las películas de Disney trata con ésta, cambiará tu visión de la empresa. Checa también **Pacto de Lobos**, una producción franco-canadiense muy buena. Recuerden que en formato DVD hay características especiales muy interesantes y traten de comprar originales, no fomentemos la piratería.

Atentamente

Carlos Carbajal Cuevas
Director de Dibujarte.
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

TEORÍA DEL COLOR 2
PRISMACOLOR 6
ARMAR PÁGINAS DE CÓMIC 10
HISTORIA DEL DIBUJARTE 14
TEMARIO 15
CONCURSO DE DIBUJO 16
TIPS DE DIBUJO..... 17
Contraste
ACUARELA ARTÍSTICA 26
TÉCNICA MIXTA 30
ACUARELA ESTILO MANGA 34
PHOTOSHOP PAINTER 38

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #20 **DICIEMBRE 2003**

Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

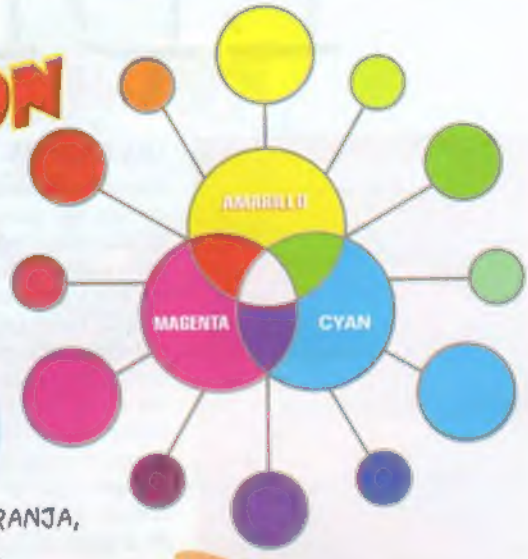
DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: **jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 08400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Deban Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

Teoría del COLOR

EMMY HERNÁNDEZ

LA COMBINACIÓN DE COLORES

LA GRAN DIVERSIDAD DE COLORES QUE EXISTEN EN EL ESPECTRO CROMÁTICO SE DERIVAN DE TRES COLORES PRIMARIOS QUE SON: CYAN, MAGENTA Y AMARILLO. ESTOS SON PARA EL COLOR LO QUE LOS NÚMEROS PRIMARIOS A LAS MATEMÁTICAS; DE LA SUMA DE 2 PRIMARIOS SE OBTIENE UN COLOR SECUNDARIO. LOS COLORES SECUNDARIOS SON: VERDE, VIOLETA Y NARANJA. SI VOLVEMOS A COMBINAR UN COLOR PRIMARIO Y UNO SECUNDARIO OBTENDREMOS UN COLOR INTERMEDIO (ROJO NARANJA, AMARILLO CROMO, AMARILLO NARANJA, PÚRPURA, AZUL REY O ÍNDIGO, AZUL VERDOSO O AGUAMARINA Y AMARILLO VERDOSO O MUSGO).

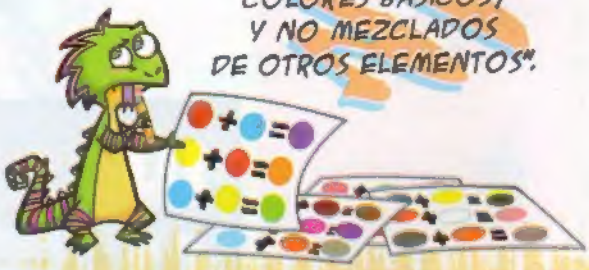


LA MEZCLA DE 2 INTERMEDIOS PRODUCE UN COLOR TERCIARIO Y LA DE 2 TERCIARIOS LOS CUATERNARIOS, Y ASÍ SUCESIVAMENTE. "LOS PRIMARIOS SON COLORES BÁSICOS, Y NO MEZCLADOS DE OTROS ELEMENTOS".

COLORES CONTRASTANTES

LOS COLORES SECUNDARIOS SON COMPLEMENTARIOS. LOS COMPLEMENTOS DE COLOR SON "OPUESTOS" DEL COLOR YA QUE NO ENTRAN EN LA COMPOSICIÓN DEL OTRO, ESTOS COLORES CONTRASTAN EL UNO CON EL OTRO EN LA FORMA MAS EXTREMA POSIBLE. TAMBIÉN AYUDAN PARA HACER EL UNO AL OTRO MAS ACTIVOS, YA QUE RESALTAN ENTRE SI LOGRANDO EFECTOS VISUALMENTE AGRADABLES. LOS COMPLEMENTOS DEL COLOR ESTÁN EN LOS LADOS OPUESTOS DEL CÍRCULO CROMÁTICO.

LAS COMBINACIONES DE ESTOS COLORES SON MUY UTILIZADAS PARA RESALTAR TEXTOS, O IMÁGENES DE UN FONDO Y VICEVERSA.

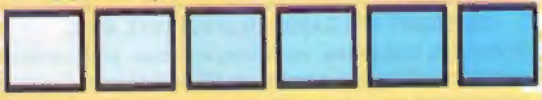


CUALIDADES DEL COLOR

LAS TRES CARACTERÍSTICAS DEL COLOR SON:

1.- **TONO:** CUALQUIER COLOR DEL ESPECTRO CROMÁTICO.

2.- **SATURACIÓN:** CANTIDAD DE BLANCO CON EL QUE SE ESTÉ MEZCLANDO EL COLOR.



3.- **INTENSIDAD:** FUERZA O BRILLO DEL COLOR.

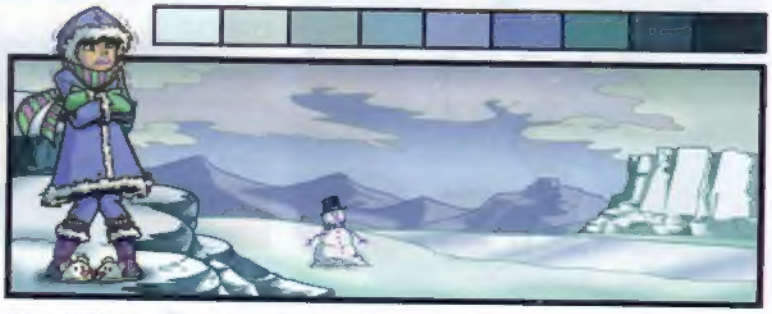
EMMY HERNÁNDEZ

TEMPERATURA DEL COLOR

SE DICE QUE UN COLOR ES CALIDO CUANDO PERTENECE A LA GAMA QUE VA DEL AMARILLO AL ROJO CARMESÍ (ROJO + VIOLETA), Y LOS FRÍOS CUANDO VAN DEL VIOLETA AL CYAN.

SE DENOMINAN CALIDOS PORQUE TIENEN UN MAYOR PORCENTAJE DE **AMARILLOS** Y **ROJOS** EN SUS COMBINACIONES, DANDO UNA SENSACIÓN DE **CALOR** O TIBIEZA.

MIENTRAS QUE LOS FRÍOS CARECEN DE AMARILLO Y EL PORCENTAJE DE **CYAN** ES MAYOR EN SUS COMBINACIONES Y GAMA. Y VISUALMENTE SE RELACIONAN CON **FRESCURA.**



LA MEZCLA DE COLORES DE LA MISMA TEMPERATURA PRODUCE COLORES PUROS, LIMPIOS O DIRECTOS PERO SI MEZCLAMOS COLORES DE DISTINTA TEMPERATURA OBTENDREMOS COLORES IMPUROS O DE TONOS SUCIOS O AGRISADOS.

ENTENDIENDO LOS VALORES DEL COLOR

¿CÓMO APLICAR UNA GAMA DE COLORES EN UNA ILUSTRACIÓN CON OBJETOS QUE POSEEN VOLUMEN?

"PIENSA EN BLANCO Y NEGRO, PERO PINTA A COLOR" ESTE ES UN PROCEDIMIENTO QUE RESULTA DE GRAN AYUDA:

1.- Realiza una **escala tonal**, del blanco al negro pasando por distintos valores en gris. -Una escala a 9 tonos es adecuada-

2.-Después, procede a tomar una muestra de cada uno de los colores que posees para realizar una escala de 9 tonos de esos colores, tratando de igualarlos a los tonos de la escala de grises.

3.- Haz un boceto previo a la ilustración donde ubiques las luces, las sombras y los tonos intermedios de cada objeto utilizando una **escala monocromática** (Como la de los grises).

Para que cada objeto se distinga del otro, asigna a cada uno un **tono** distinto de la escala a modo de **color** de Cuerpo.

Luego, ubica la dirección de la luz y la sombra general y asigna a cada tono base otro mas claro como luz, y otro tono mas oscuro como sombra.

En general, el blanco será tomado solo como brillo o resplandor intenso y el negro como oscuridad total.

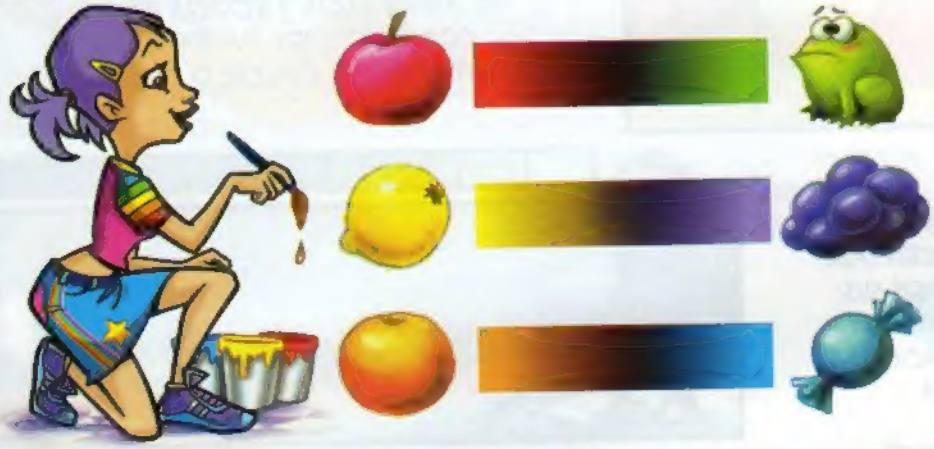
CON ESTE EJERCICIO YA TENDRÁS UN PUNTO DE REFERENCIA PARA APLICAR LOS TONOS MAS ADECUADOS DE COLOR PARA TU ILUSTRACIÓN. SÓLO COMPARA TUS COLORES CON LA ESCALA DE GRISES.

Teoría del COLOR

EMMY HERNÁNDEZ

LUZ Y SOMBRA EN COLOR

CUANDO PENSAMOS EN DARLE UN TONO DE LUZ AL COLOR DE UN OBJETO, NUESTRA PRIMERA IDEA PODRÍA SER COMBINARLO CON CANTIDADES DE BLANCO, Y PARA DARLE SOMBRA OPTARÍAMOS POR MEZCLARLO CON NEGRO...LA PRIMERA IDEA (LUZ) PUEDE SER LA MAS ATINADA, PERO LA SEGUNDA (SOMBRA) PUEDE NO DARTE TAN BUENOS RESULTADOS (A MENOS QUE BUSQUES DAR LA SENSACIÓN DE SUCIEDAD, DEPRESIÓN O AUSENCIA DE DE VIDA).SI DESEAS OBTENER UNA SOMBRA QUE VIBRE Y ARMONICE CON EL COLOR, PRIMERO TOMA ESTE EN SU MÁXIMO DE INTENSIDAD Y SATURACIÓN, LUEGO, OBSERVA EN EL CÍRCULO CROMÁTICO DE COLORES PRIMARIOS Y SECUNDARIOS CON CUAL COLOR TIENE MAS SEMEJANZA.



TENIÉNDOLO UBICADO VE A SU OPUESTO DE COLOR. LA MEZCLA DE TU COLOR MAS SU OPUESTO O COMPLEMENTARIO (EN MAYOR O MENOR CANTIDAD) TE DA UN TONO MUCHO MAS OSCURO Y VIBRANTE EN EL QUE PUEDES ENCONTRAR LA SOMBRA MAS ADECUADA.

ARMONÍA ENTRE COLORES

EL COLOR EN UNA COMPOSICIÓN ES UN "ECUALIZADOR", YA QUE PUEDE EQUILIBRAR LOS DIVERSOS ELEMENTOS (OBJETOS, SERES, AMBIENTACIÓN, ESPACIOS, ETC.).UN EJEMPLO DE ESTO ES EL DE LOS COLORES CONTRASTANTES, QUE ES UNA COMBINACIÓN MUY EXTREMA. PERO TAMBIÉN PODEMOS HACER USO DE COLORES ARMONIZANTES, QUE SON UNA COLECCIÓN DE TONOS QUE VIBRAN PARECIDO, AUNQUE NO DE IGUAL FORMA... LO MISMO QUE EN LA MÚSICA UNA COLECCIÓN DE NOTAS VA HACIENDO LOS ACORDES DE UNA MELODÍA.

SON MAS LAS COMBINACIONES DE COLORES QUE FUNCIONAN QUE LASQUE NO...
ESTAS SON ALGUNAS FORMULAS QUE PUEDEN RESULTAR DE ACUERDO A SUS 3 CUALIDADES:

1.- colores de tonalidad, valor y saturación similar **ARMONIZAN.**

2.- colores de valor y tonalidad similar pero diferente saturación **ARMONIZAN.**

3.- colores de valor similar pero diferente tonalidad y saturación **ARMONIZAN.**

4.- Colores de similar tonalidad pero diferente valor y saturación **ARMONIZAN.**

EMMY HERNÁNDEZ

APLICANDO LO ANTERIOR...

EN ESTE EJEMPLO TE PRESENTAMOS UNA COMPOSICIÓN EN COLORES CALIDOS, CON UNA FIGURA CENTRAL EN UN COLOR MAS FRÍO. SIN EMBARGO EL COLOR DOMINANTE ES EL ROJO. LA LUZ AMBIENTAL ES COMO UN FOCO ROJO PRODUCIENDO UNA LUZ ROSADA Y LA SOMBRA ES UN ROJO INTENSO MEZCLADO CON SU OPUESTO, EL AZUL. ASÍ LOGRAMOS UNA SOMBRA OSCURA, PERO VIBRANTE. LA FIGURA CENTRAL, PESE A TENER UN COLOR CONTRASTANTE, CONSIGUE ARMONIZAR CON EL ENTORNO, ESTO DEBIDO A QUE EL VERDE ESTÁ MEZCLADO CON ROJOS TANTO EN LAS LUCES COMO EN LAS SOMBRAS. TAMBIÉN LOS PEQUEÑOS TOQUES DE VERDE MEZCLADOS EN EL FONDO AYUDAN A EQUILIBRAR EL PESO DE LOS COLORES.

"CALIENTE LA LUZ, ENFRÍE LAS SOMBRAS - ENFRÍE LA LUZ, CALIENTE LAS SOMBRAS".

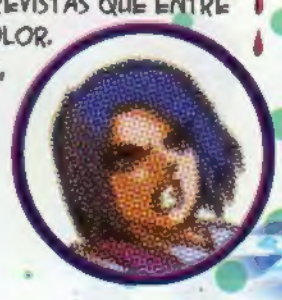
TOMANDO EN CUENTA ESTAS SENCILLAS BASES COMO LAS AQUÍ MENCIONADAS, PUEDES EXPERIMENTAR Y OBTENER RESULTADOS MUY INTERESANTES EN TUS ILUSTRACIONES ¡¡LAS POSIBILIDADES EN COLOR SON MUCHÍSIMAS!!

ANTES DE TERMINAR ESTA LECCIÓN ECHAREMOS UN VISTAZO A OTRO SISTEMA DE COLOR QUE USA MEDIOS MECÁNICOS PARA SU REALIZACIÓN:

CUATRICROMÍA / CITOCROMÍA

SE LLAMA CUATRICROMÍA A LA IMPRESIÓN A CUATRO COLORES: CYAN, MAGENTA, AMARILLO Y NEGRO (CON LAS SIGLAS EN INGLÉS: ***CMYK*** O CYAN, MAGENTA, YELLOW AND BLACK) LLAMADA TAMBIÉN ***SELECCIÓN DE COLOR.***

CON ESTOS CUATRO COLORES (TRES PRIMARIOS Y NEGRO) Y COMBINÁNDOLOS ENTRE SI, YA SEA COMO PLENOS O CON RETÍCULAS DE PUNTOS CALIBRADOS (O LINEAS POR PULGADA), SE OBTIENEN TODOS LOS COLORES DEL ESPECTRO CROMÁTICO. LOS QUE SE SIRVEN DE ESTE SISTEMA SON LOS MEDIOS IMPRESOS COMO LOS PERIÓDICOS Y REVISTAS QUE ENTRE SUS PÁGINAS Y PORTADAS REQUIEREN IMÁGENES EN COLOR. COMO EJEMPLO TENEMOS LAS PORTADAS DE REVISTAS, QUE CON AYUDA DE UNA LUPA, PODREMOS OBSERVAR UNA AGRUPACIÓN DE PUNTOS LOGRANDO LOS COLORES DE ACUERDO A LA COMBINACIÓN DE LOS PUNTOS ENTRE SÍ, COLOCADOS EN LOS BLOQUES DE COLOR IMPRESO.



LÁPIZ DE COLOR PRISMACOLOR

DANIELA ORTEGA

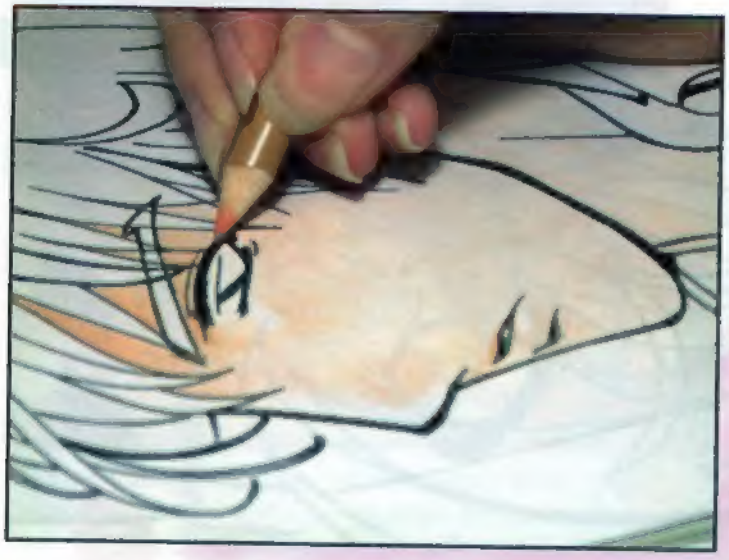
Daniela Ortega, la ganadora del tercer lugar del concurso de arte de Academia Stellar, se dio una vuelta por la ciudad de México y aprovechamos para pedirle unos cuantos tips sobre su técnica de coloreado, a lo que accedió amablemente. Hela aquí.

Para esta técnica se usó un block de dibujo y lápices de color Prismacolor de 12 colores, de los más pequeños. Se dibuja con lápiz la ilustración de primera intención, debes cuidar no borrar demasiado para que el papel no se maltrate.

Una vez que el dibujo está terminado se entinta. Aquí se usaron estilógrafos desechables puntos 0.1 y 0.3. Una vez entintado, con una goma suave se quita el trazo a lápiz y ya está listo para la aplicación del color.

LÁPIZ DE COLOR PRISMACOLOR

DANIELA ORTEGA



1

a

b

c

Para la piel se usaron tres colores principalmente:
Carne (a),
Ocre Tostado (b)
y
Café Oscuro (c).

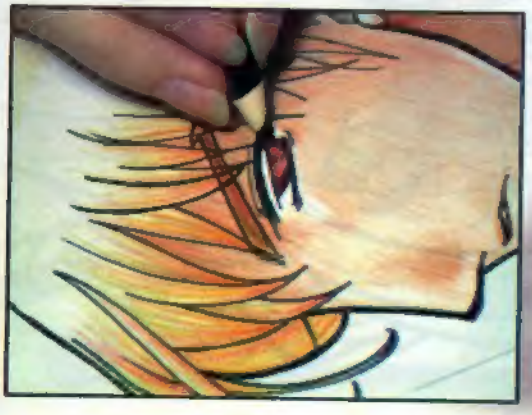
Debes aplicar una base muy tenue de color carne en toda la piel, recuerda que los trazos del lápiz de color deben ir siempre hacia la misma dirección y puedes marcar ligeramente las sombras, dependiendo de la dirección de donde venga la luz en tu ilustración.
Después de la base, aplica las sombras con los otros colores, cada vez más oscuros, pero recuerda que la aplicación debe ser tenue, sin presionar demasiado el lápiz y con tranquilidad, aquí no se vale desesperarse. No uses los tonos más oscuros en las mismas partes cada vez, recuerda que el chiste del coloreo es que tus personajes o lo que dibujes tenga volumen.

2

2. El cabello se trabaja siguiendo la dirección que el propio cabello te marca, así tendrá más movimiento. El color base es el **Amarillo Canario** (**d**) y las sombras se aplican con **Terracota** (**e**), presionando un poco más cada vez.

3

3. Después se aplicaron algunos tonos en **Rojo Escarlata** (**f**) para darle volumen. Recuerda seguir la dirección del cabello y si lo notas, desde la base se fue dejando el espacio en blanco que dará los brillos al final.



4

4. Ahora los ojos. Se usaron básicamente los mismos tonos del cabello, pero intensificando los rojos y añadiendo un poco de negro para la pupila. Nota el brillo en blanco que se marcó desde el entintado.

d

e

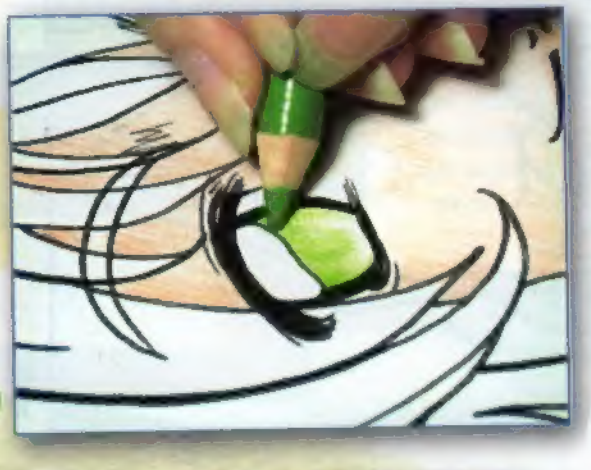
f

DANIELA ORTEGA

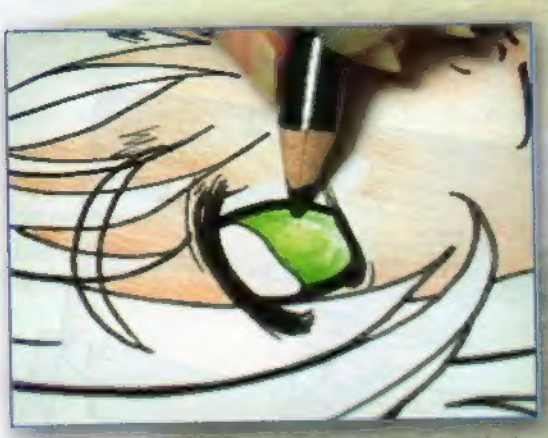
LOS OJOS

a

a y b Inicia con una base de verde claro y marca donde van a estar los brillos dejando zonas blancas, los trazos deben de ir hacia un mismo lado.



b



c

c Remarca el centro y los costados de la pupila con un tono más oscuro, no olvides dejar en blanco los brillos.

d

Remarca la pupila con negro y dale una pasada a las pestañas. No presiones demasiado o no dará el efecto deseado.

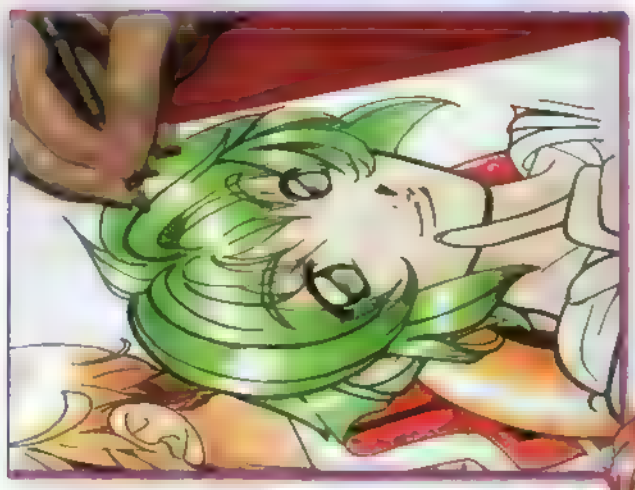
Si no quedan como a ti te gustan, retoca cuidando de no hacerlo demasiado porque pueden quedar colores muy intensos que contrasten de más con el resto del dibujo.

e

e Da unos ligeros toques con terracota en la base de la pupila, esto semeja el reflejo de la piel.

LÁPIZ DE COLOR: PRISMACOLOR

DANIELA ORTEGA

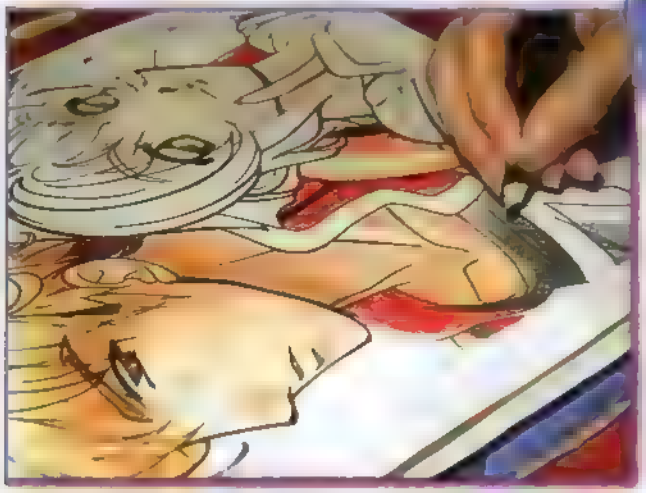


A

A. Para trabajar el cabello recuerda seguir la dirección que éste te marca. Como toque final puedes dar unos brillos rojizos en el cabello verde y unos tonos verdes en el cabello amarillo.

B

B. Para la ropa sigue el mismo procedimiento. Usa tonos claros como base y ve oscureciendo poco a poco. Mira cómo se usaron tonos cálidos en el rubio y tonos fríos en la peliverde.



C

C. El negro debes trabajarlo poco a poco, yendo de trazos tenues a tonos más intensos. Tienes que ir marcando los brillos desde el principio.

Agradecemos a **Daniela** este pequeño tutorial, esperamos les sirva a todos ustedes. Manden sus comentarios a la dirección que ya conocen.

Existen muchas formas de hacer una página de historieta para su entrega final, una de éstas es el armado de la misma dentro de la computadora.

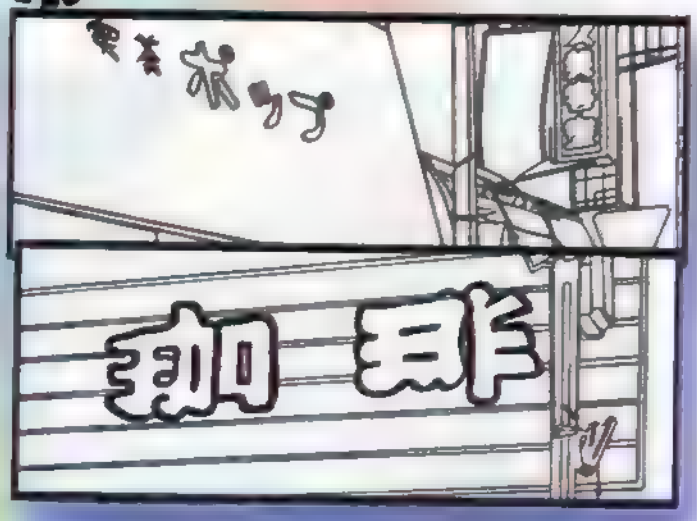
1. Una vez que se tiene la idea de cómo se quiere desarrollar las acciones a través de las viñetas, se procede a trabajar los dibujos de los cuadros y caracteres.
En este caso la idea es tener un personaje que será el centro de atención visual, por lo que se realiza el tradicional boceto para definir su posición así como los detalles que éste llevará. Nota cómo se dibuja por separado y sin ningún fondo.

2. Concluido el boceto y entintado, se procede a su digitalización para hacer correcciones importantes como limpiar los pequeños errores al entintar, así como cerrar huecos para facilitar el pintado.
De igual forma se puede modificar detalles que en los últimos momentos no te agraden, como el listón del moño en la parte trasera del vestido.

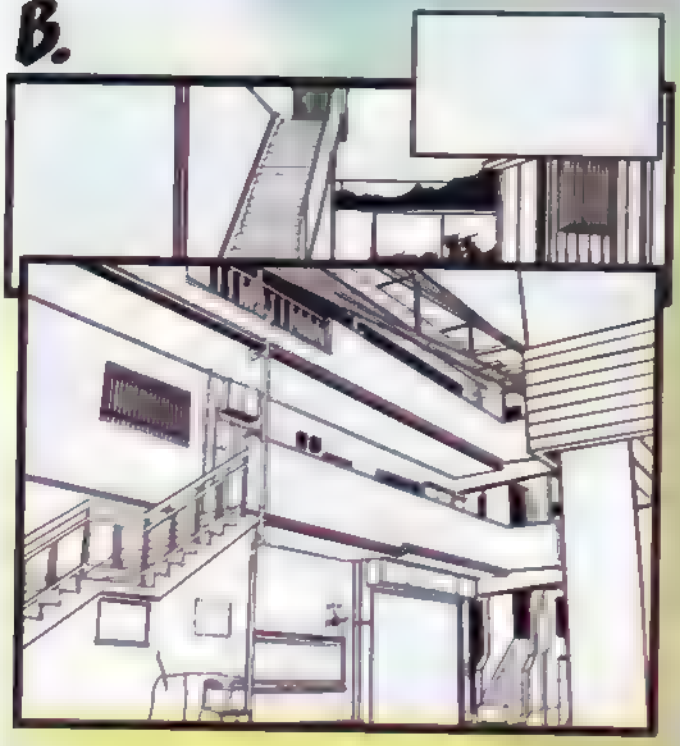
3. Los fondos, así como otros cuadros más pequeños, se realizan por separado en hojas tamaño carta de papel u opalina. Pueden estar hechos a mano para después escanearse (dibujo A), o construirse en su totalidad dentro de la PC (dibujo B).

Es recomendable que practiques con mucho ahínco la realización y detalle de los fondos ya que aunque éstos no siempre son muy importantes en cada cuadro pueden desmerecer en gran parte el trabajo si son mal realizados.

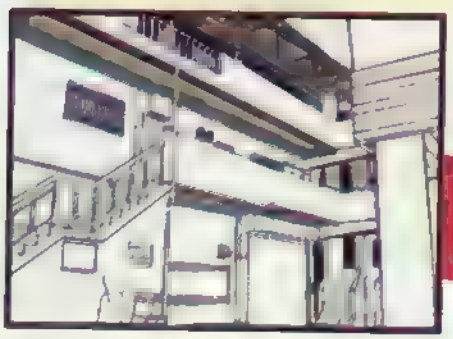
A.

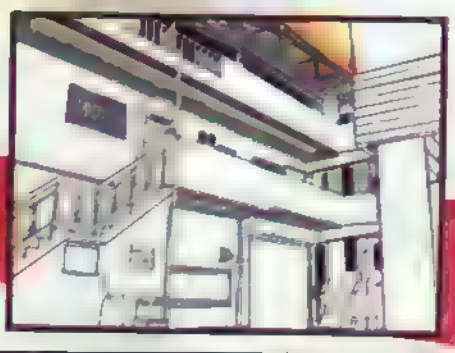


B.

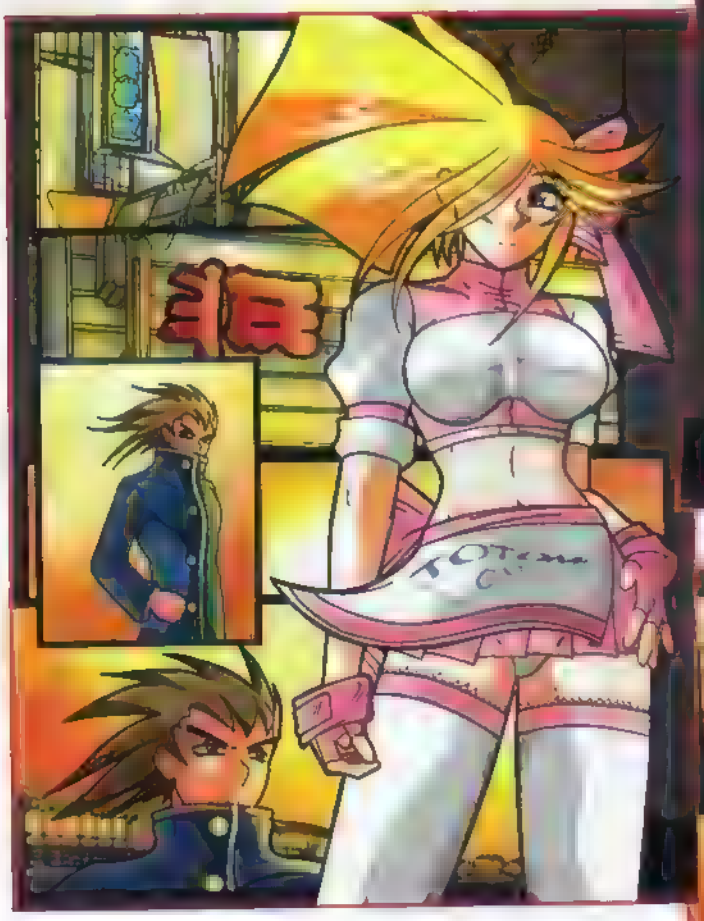


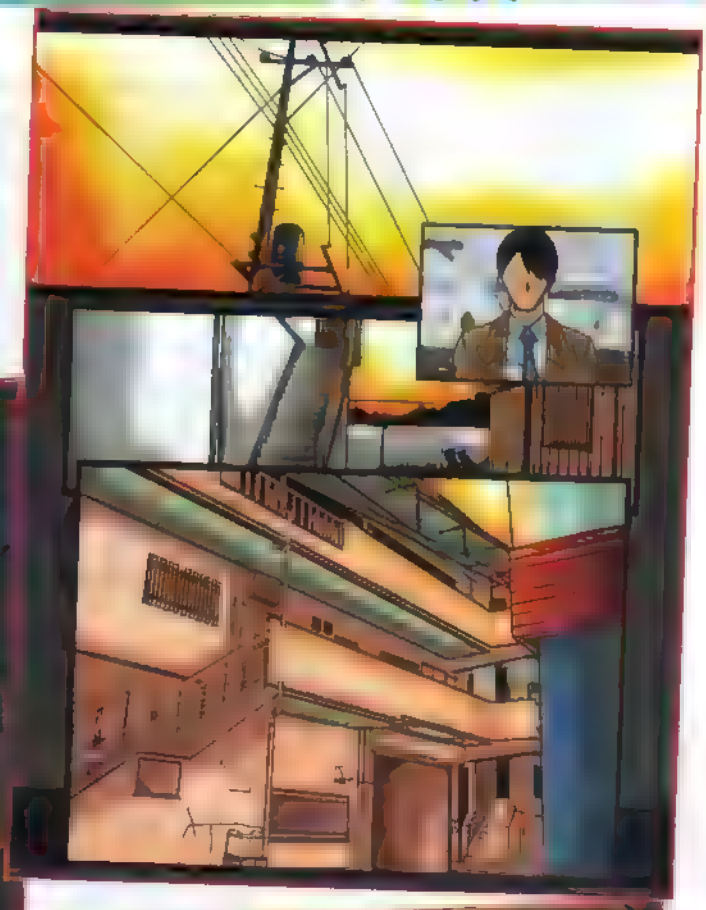
4. Procede a pintar tus cuadros de la forma que consideres adecuada, el uso de las capas o layers resulta muy útil para esto ya que puedes colorear una zona en layers distintos y así ajustar el color de ciertos elementos en forma independiente sin modificar las otras partes del dibujo. (Checa las clases en el Especial de color digital de Artemanía y números anteriores de DibujArte).

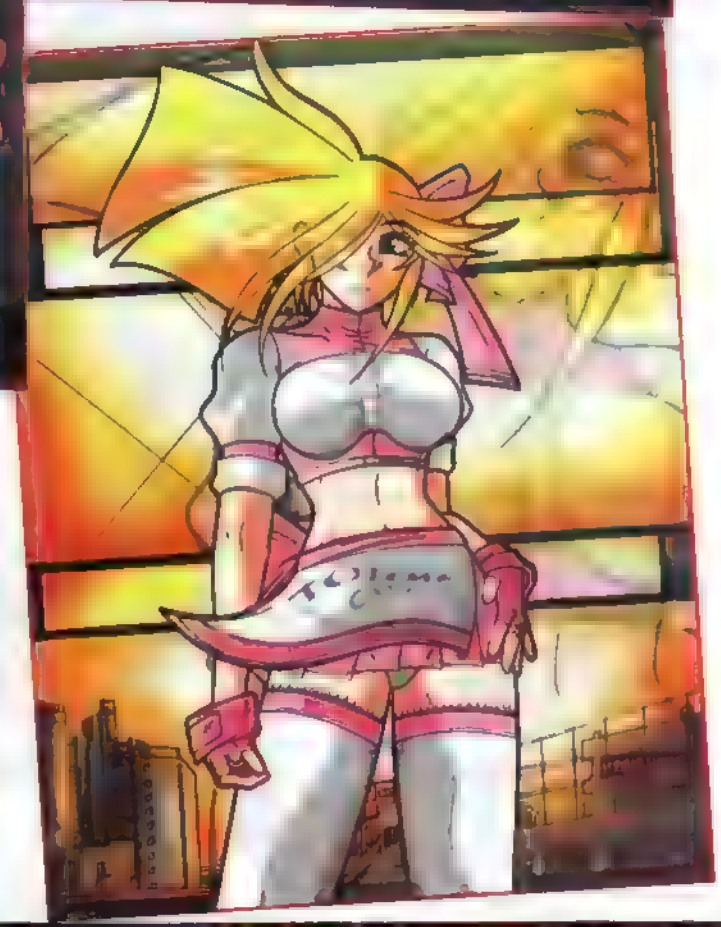




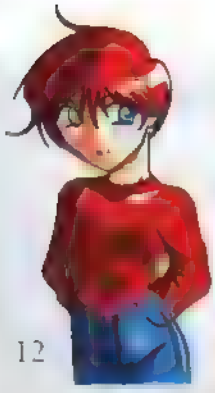
Tener los cuadros por separado te permite no sólo evadir la espantosa tarea de digitalizar enormes páginas completas y después unirlas, también te facilita hacer cambios de viñetas en su ubicación que de otra forma serían muy difíciles de conseguir.





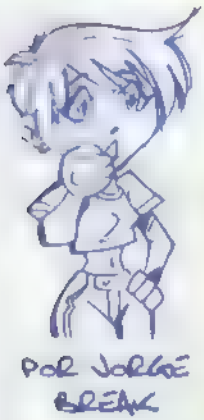


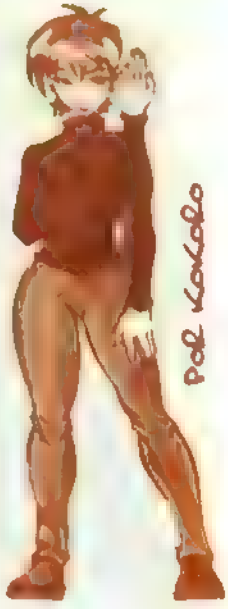
5. Ahora solamente coloca los cuadros en el orden deseado y experimenta con la ubicación. Esto puede darte curiosas formas de desarrollo. Finalmente, sólo hay que colocar los efectos de sonido, globos de diálogo y nuestra página estará lista!

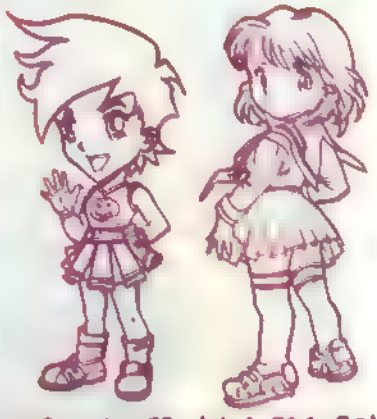


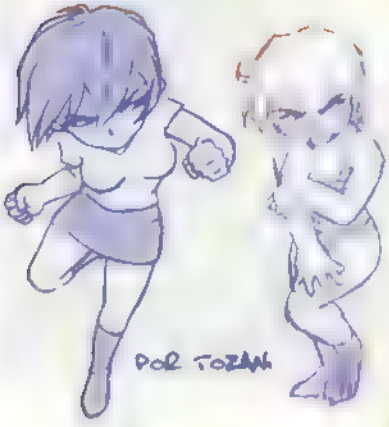
Cómo le gusta a Belmont dibujar a estas chicas.... Glup.

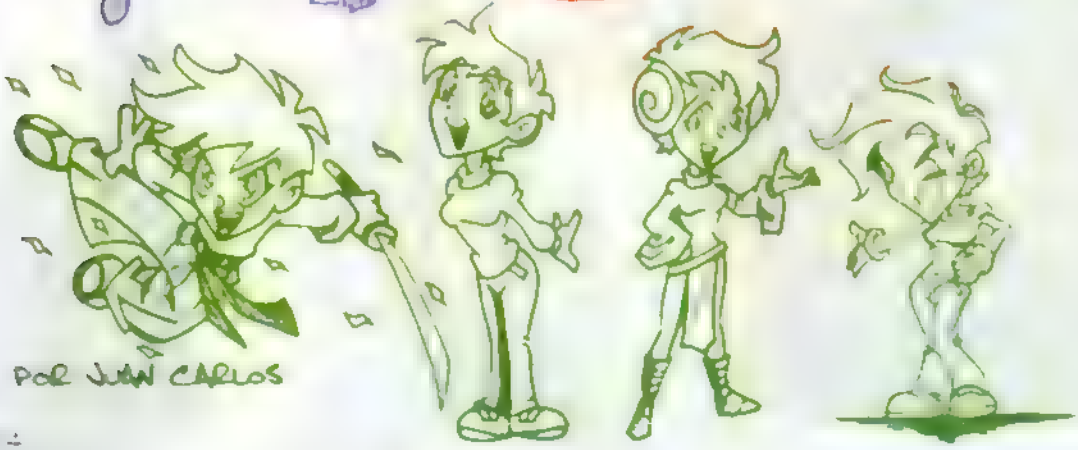
UN POCO DE HISTORIA EN DIBUJITE











A través del tiempo hemos visto a esta chica junto con el par de hojitas, dando clases en las páginas de esta revista. No tiene nombre, ni siquiera hemos pensado en ello, pero ha sido una guía muy agradable en cada número y, a manera de homenaje, hacemos un recuento de los diferentes artistas que le han dado vida, cada uno en su estilo propio.

LOS GOJIS DE ORO 2004

Participa en nuestro primer magno Concurso de Dibujo que se realizará durante la **Comicmanía 2004**. Te esperan grandes sorpresas...

CATEGORÍA HISTORIETA

* Si tienes 20 anos o más, participa con una historia original, donde los protagonistas sean la aventura y el suspenso.
* Presenta el original en 8 cartones de opalina tamaño carta y a blanco y negro.
* Globos rotulados a mano y con lápiz.
* No olvides anexar una portada a color (tambien tamaño carta)

CATEGORÍA HENTAI

(Unicamente personajes mayores de edad).

* Si tienes 20 años o mas, participa con una historia chusca y divertida, donde el sexo sea el protagonista.
* Presenta el original en 8 cartones de opalina tamaño carta y a blanco y negro.
* Globos rotulados a mano y con lápiz.
* No olvides también anexar una portada a color y en tamaño carta.

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "BASTA, NO MÁS BASURA NI CONTAMINACION"

* Si eres menor de 15 años, participa con un cartel sobre tu medio ambiente y una buena idea para protegerlo
* Presenta el original en 1/8 de ilustración a color.
* Tecnica libre (crayones, acuarelas, prismacolor, etc.).

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "YO CONTRA LAS DROGAS"

* Si eres mayor de 12 años y menor de 22, participa con una ilustracion sobre lo que se puede hacer contra este problema.
* Presenta el original en 1/8 de ilustracion a color
* Técnica libre

CATEGORÍA HISTORIETA

1er Lugar
- Goji de oro.
- Un superpaquete: Revistas Conexion Manga autografiadas, folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion y un original de Academia Stellar autografiado.
- La publicación en Conexion Manga y $1000.00

2do. Lugar:
- Goji de plata.
- Un superpaquete: Revistas Conexion Manga autografiadas, folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion y una playera original Star Wars.
- Publicacion en Dibujarte y $ 800.00

3er. Lugar
- Goji de bronce.
- Un superpaquete: Revistas Conexion Manga autografiadas, folder oficial Digimon, Paquete Witch y postales Chihiro y Locomotion.
- Publicacion en Dibujarte y $300.00

CATEGORÍA HENTAI

1er Lugar
- Goji de oro.
- Un superpaquete: Revistas Hentai Mexico autografiadas, un original de Sexis autografiado, folder oficial Digimon, postales Locomotion y stickers Chihiro
- La publicacion en Hentai Mexico y $1000.00

2do. Lugar
- Goji de plata.
- Un superpaquete: Revistas Hentai México autografiadas, folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion y una playera original Daredevil.
La publicacion en Hentai Mexico y $800.00

3er. Lugar
- Goji de bronce.
- Un Superpaquete: Revistas Hentai Mexico autografiadas, folder oficial Digimon, paquete Witch y postales Chihiro y Locomotion.
- La publicacion en Hentai Mexico y $300.00

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "LA ECOLOGIA Y YO"

1er Lugar
- Goji de oro.
- Superpaquete: Revistas, paquete Witch, Cuaderno para iluminar "La era de hielo", folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion y poster gigante de Jimmy Neutron.
- Publicacion en 5 contra portadas de la editorial y $1000.00

2do. Lugar
- Goji de plata
- Superpaquete: Revistas, paquete Witch, Cuaderno para iluminar "La era de hielo", folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion.
- Publicacion en 3 contra portadas de la editorial y $500.00

3er Lugar
- Goji de bronce
- Superpaquete: Revistas, Cuaderno para iluminar "La era de hielo", folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion.
- Publicación en una contra portada de la editorial y $200.00

CATEGORÍA ILUSTRACIÓN "YO CONTRA LAS DROGAS"

1er Lugar
- Goji de oro.
- Superpaquete: Revistas, paquete Witch, Cuaderno para iluminar "La era de hielo", folder oficial de Digimon, y poster gigante de Jimmy Neutron
- Publicación en 5 contra portadas de la editorial y $1000.00

2do. Lugar
- Goji de plata.
- Superpaquete: Revistas, paquete Witch, Cuaderno para iluminar "La era de hielo", folder oficial de Digimon.
- Publicacion en 3 contra portadas de la editorial y $500.00

3er. Lugar
- Goji de bronce
- Superpaquete: Revistas, Cuaderno para iluminar de "La era de hielo", folder oficial Digimon, postales Chihiro y Locomotion.
- Publicación en una cóntra portada de la editorial y $200.00

Envia tu trabajo a **Editorial Editoposter**, Salvador Diaz Mirón No. 156 Ed. B 1er. Piso Col. Santa María la Ribera, Mexico D. F. C. P. 06400 Del. Cuauhtemoc.

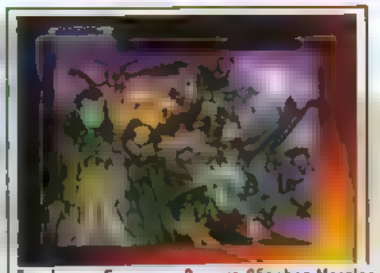
Nota: Sólo se recibirá un trabajo por persona y, por favor, no olvides anexar todos tus datos en el, pues Goji se come los trabajos anónimos.

La premiación se llevara a cabo en la Comicmanía los días **13 14** y **15** de febrero del 2004

Para los ganadores de las diferentes categorías el dinero otorgado no será un premio sino un pago. La editorial comprara los derechos de publicacion de su historieta o cartel, dando los correspondientes creditos al autor

COMICMANIA 2004

Aquí están los ganadores del concurso de arte de Academia Stellar como justamente deben ser publicados, a todo color



3er. Lugar: Francisco Bersain Sánchez Morales

3er. Lugar: Daniela Ortega

Queremos dar un especial reconocimiento a Kinten Nau quien realizó el trabajo que vemos arriba a la derecha, pero dada la resolución del archivo digital, no pudo participar en la categoría de color. Sin embargo, lo colocamos en estas páginas para que los lectores puedan observarlo y se constate su participación.

Confirmamos a los ganadores

3er. Lugar: Daniela Ortega
3er. Lugar: Francisco Bersain Sánchez Morales
2º. Lugar: Cesar Abraham Flores Herrera
1er. Lugar: Angel Nava Prudente

1er. Lugar: Angel Nava Prudente

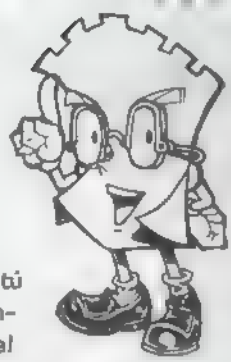
Muchas felicidades a todos.

2º. Lugar: Cesar Abraham Flores Herrera

TIPS DE DIBUJO

ESCORZA

Los gemelos Escorza nos ayudan ahora con algunos tips que nos serán de utilidad a la hora de trabajar.

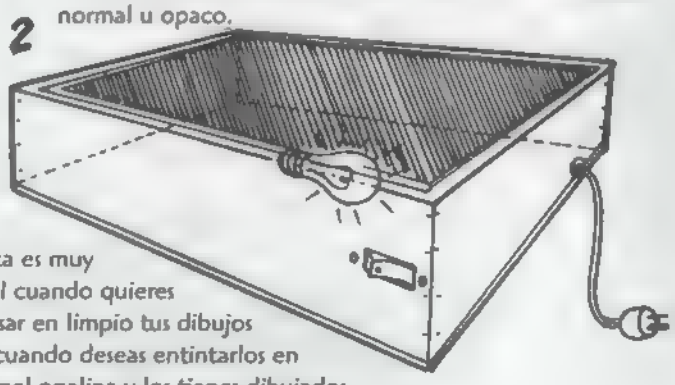


1

1. Calcar es una técnica muy conveniente y puedes utilizarla para reubicar tu dibujo dentro de una página, para superponer personajes más fácilmente, o limpiar tu dibujo. Si no tienes una caja de luz, puedes calcar en la ventana de tu cuarto o en una mesa de cristal con un foco debajo.

2. Pero para calcar nada mejor que una caja de luz. Puedes fabricar una tú mismo con un foco de halógeno dentro de una caja de madera y un cristal normal u opaco.

2

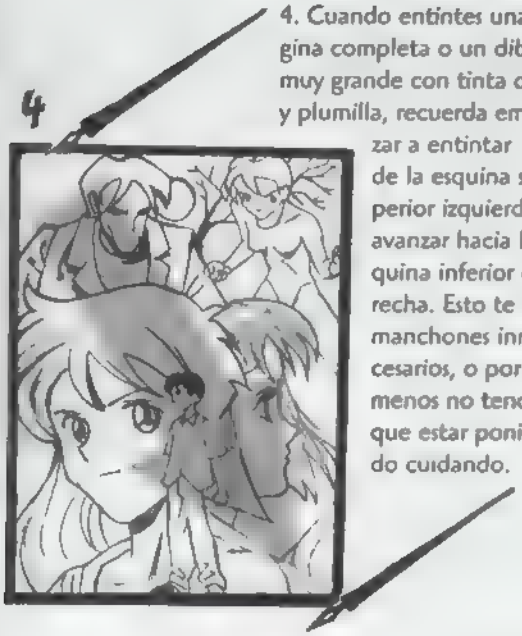


Ésta es muy útil cuando quieres pasar en limpio tus dibujos o cuando deseas entintarlos en papel opalina y los tienes dibujados en bond.

3

3. A veces pensamos que entre más sofisticado sea el material con el que trabajamos, mejor lo haremos; otras veces creemos que un dibujo hecho con calma será siempre un buen dibujo. Bueno... trata de dibujar bocetos veloces con una pluma bic ordinaria, verás que ayuda a dar soltura a tu dibujo, y si tu boceto te gusta es muy fácil calcarlo para detallarlo.

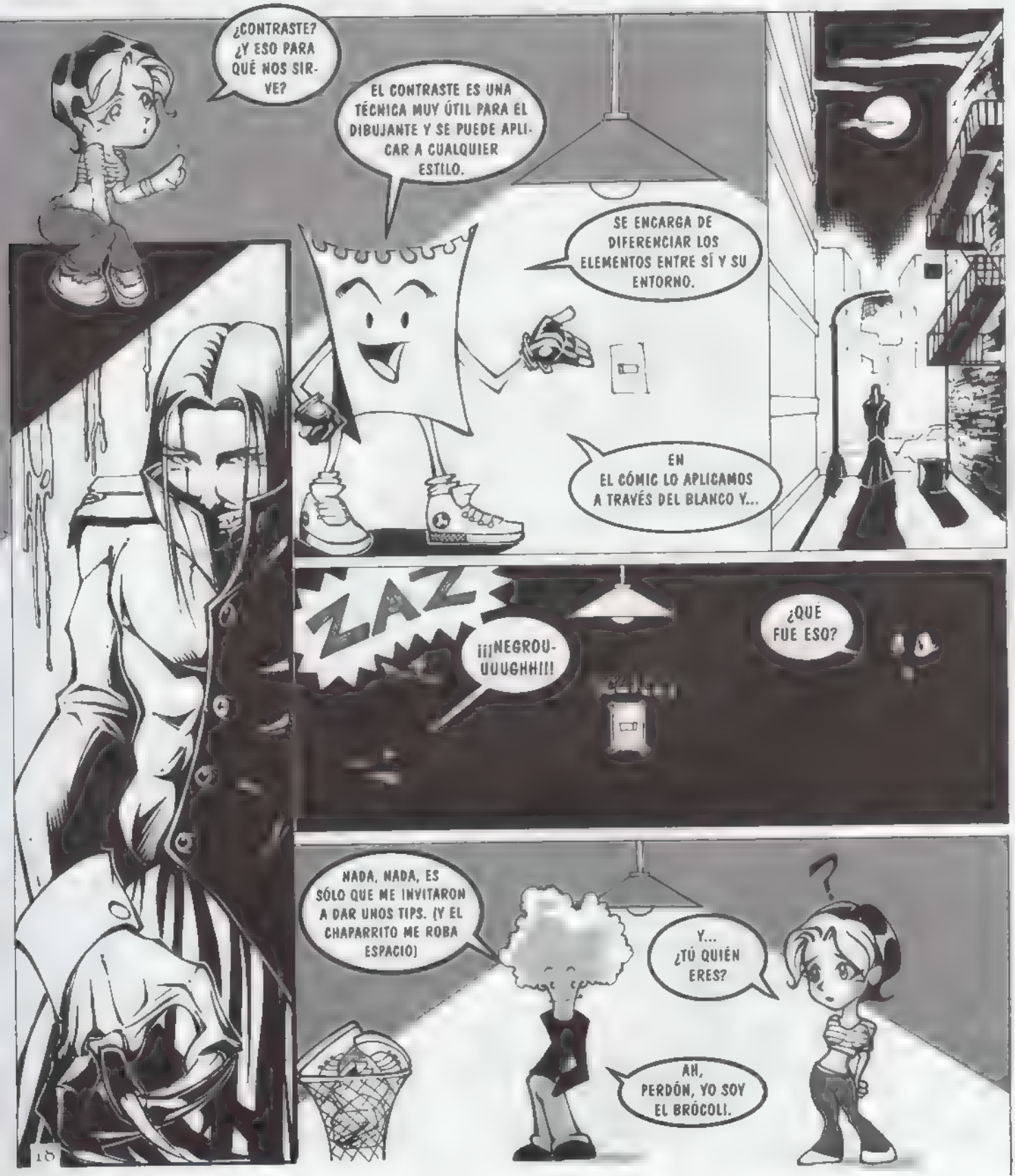
4



4. Cuando entintes una página completa o un dibujo muy grande con tinta china y plumilla, recuerda empezar a entintar desde la esquina superior izquierda y avanzar hacia la esquina inferior derecha. Esto te evita manchones innecesarios, o por lo menos no tendrás que estar poniendo cuidando.

CONTRASTE

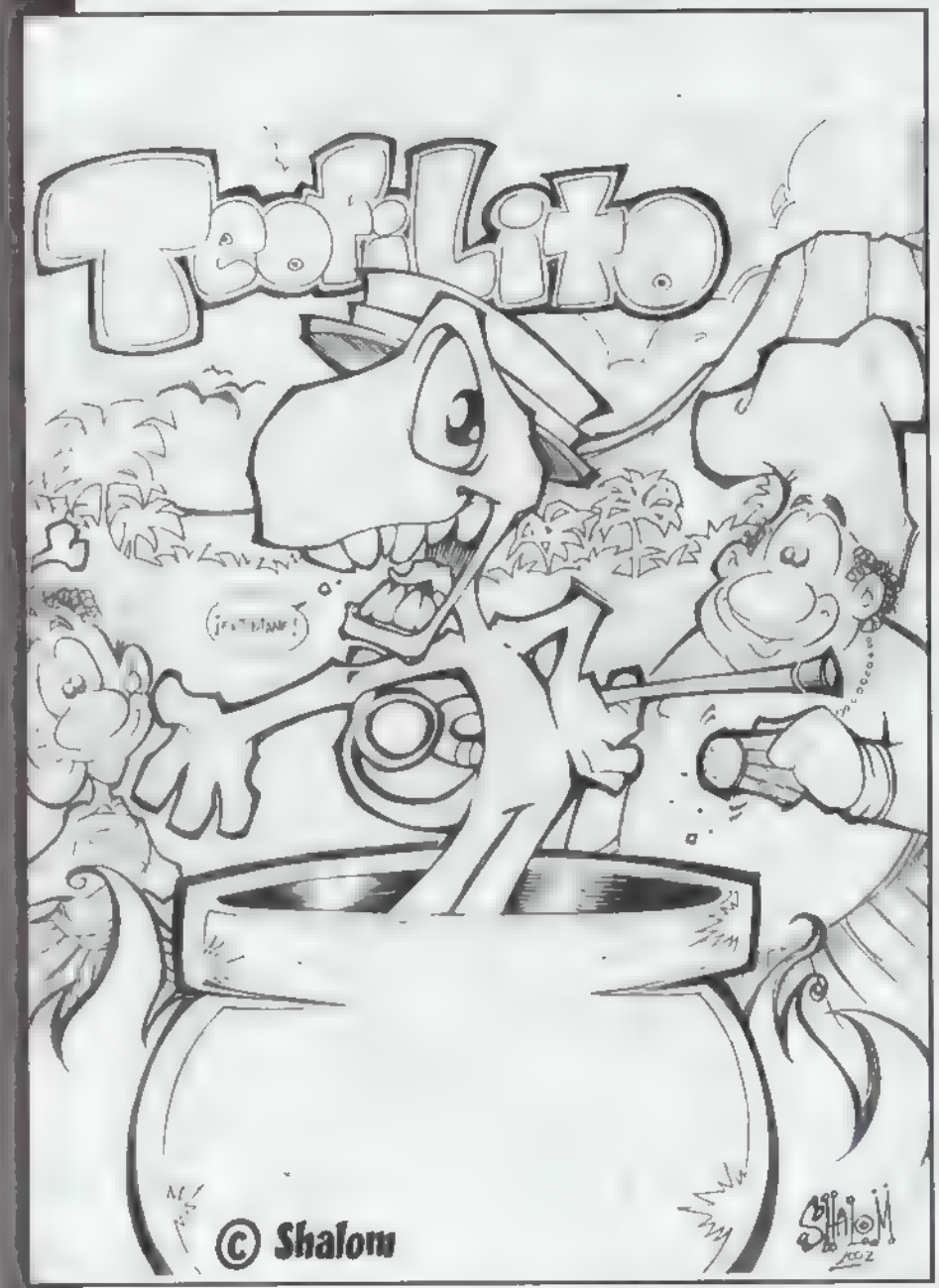
Brook

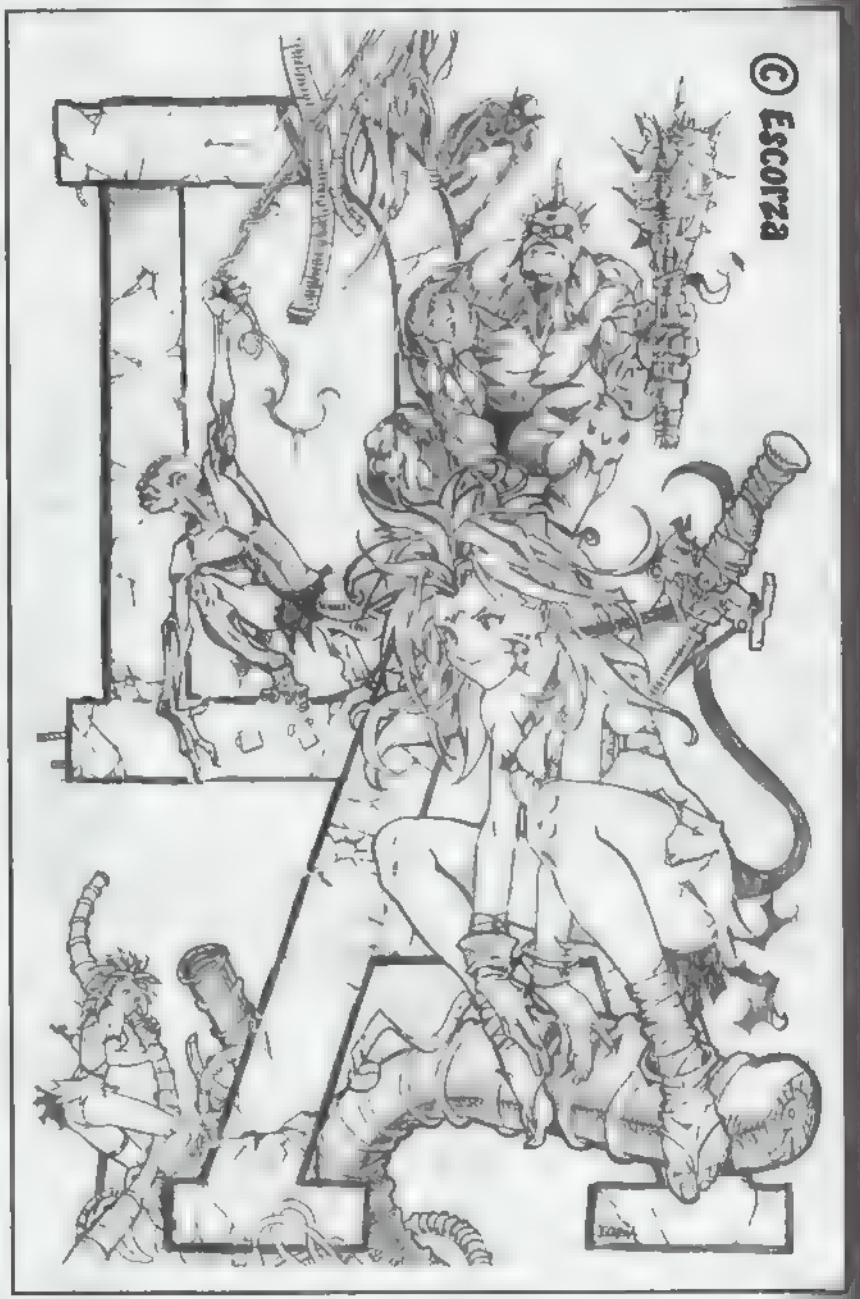


CONTRASTE

PARA APLICAR LOS CONTRASTES SE USAN LAS SOMBRAS. RECUERDA QUE ES UN JUEGO DE BLANCOS Y NEGROS.
POR EJEMPLO, ESTA ESFERITA.
SOLA SE VE MUY SIMPLONA, PERO CON UNA FUENTE DE LUZ... GENERA LA SOMBRA QUE NOS DA EL CONTRASTE.
AHORA VEAN ESTA IMAGEN. AUN CON LA CALIDAD DE LÍNEA (ALGUNAS MÁS GRUESAS QUE OTRAS), PUEDE LLEGAR A SER CONFUSA...
PERO CON ALGUNOS CONTRASTES EL DIBUJO SE REALZA, LOS PLANOS SE DEFINEN Y DAMOS VOLUMEN A LAS FORMAS.
OYE...
?
EL CONTRASTE TAMBIÉN RESALTA LA PERSONALIDAD.
MONTONEROS... ¡OUCH!

Ahora te otorgamos 4 ilustraciones que puedes usar para aplicar cualquiera de las técnicas que te enseñamos Escanéalas, amplíalas, cálcalas y entíntalas o pintalas como tú quieras, pero no olvides el crédito del autor en tu trabajo. Entre colegas nos merecemos respeto





Ahora te otorgamos 4 ilustraciones que puedes usar para aplicar cualquiera de las técnicas que te enseñamos. Escanéalas, amplíalas, cálcalas y entíntalas o píntalas como tú quieras, pero no olvides el crédito del autor en tu trabajo. Entre colegas nos merecemos respeto.

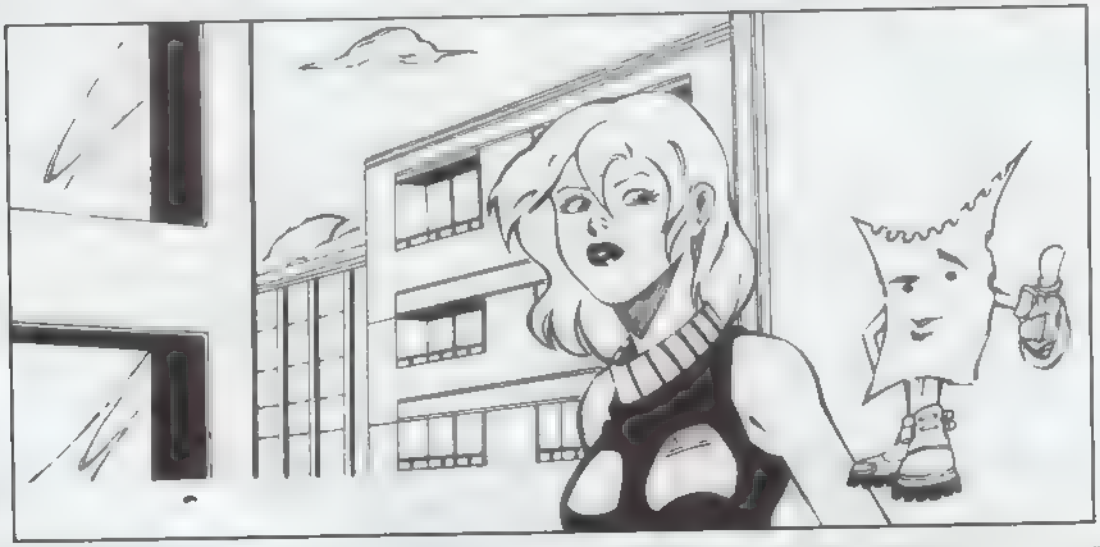
CONTRASTE

GABO

EL CONTRASTE PUEDE APLICARSE DE DIFERENTES MANERAS EN UNA MISMA ILUSTRACIÓN. EN ESTE PRIMER DIBUJO DAMOS CONTRASTE AL FONDO Y DEJAMOS AL PERSONAJE EN BLANCO, LO CUAL LO REALZA.

EN EL SEGUNDO DIBUJO, EL CONTRASTE FUE APLICADO AL REVÉS, ESTO HACE QUE LA FIGURA RESALTE, PERO DA CIERTO TOQUE DE MISTERIO.

EN EL TERCERO, EL CONTRASTE SE APLICÓ TANTO A LA FIGURA COMO A LOS PLANOS DE ATRÁS, PERO SE MANEJÓ DE MANERA QUE LO QUE SIEMPRE RESALTE SEA LA CHICA. CUANDO SE DA CONTRASTE A TODOS LOS PLANOS ES COMÚN COMETER ERRORES DE DIRECCIÓN DE SOMBRAS, POR LO QUE TENEMOS QUE TENER SIEMPRE PRESENTE DÓNDE ESTÁ NUESTRA FUENTE DE LUZ.

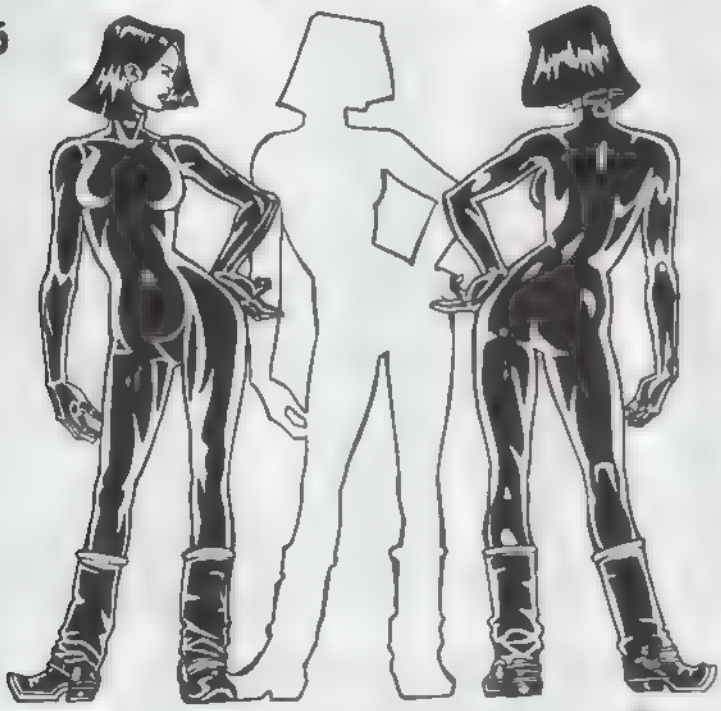


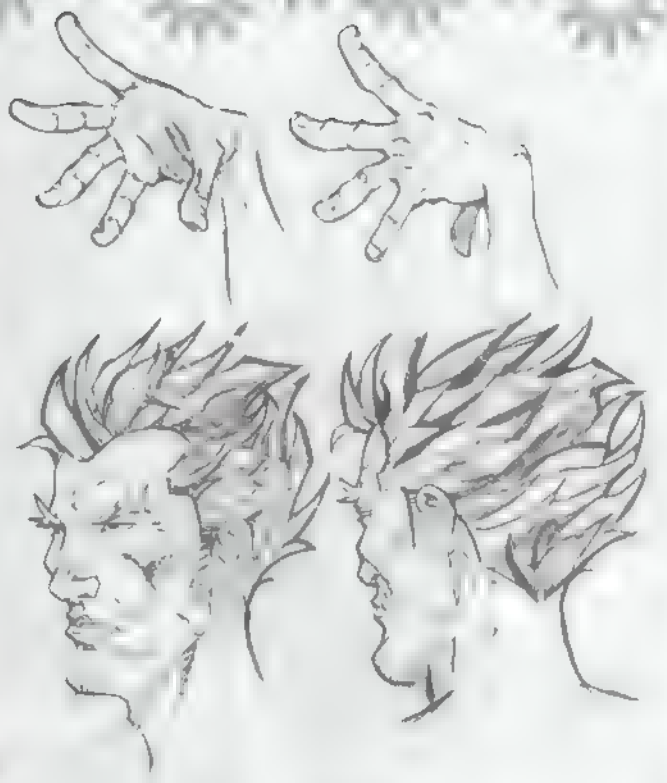
CONTRASTE

ES IMPORTANTE APRENDER A USAR LOS CONTRASTES PARA DAR VOLUMEN A TUS PERSONAJES Y A LOS FONDOS, PERO RE-*CUERDA TENER MUCHO CUIDADO CON LA FUENTE DE LUZ. NO TODO DEBE SER SOMBRAS DURAS, PUEDES USAR TRAMAS* CON LÍNEAS O ASHURADOS, CONSEGUIRÁS EFECTOS MUY INTERESANTES. LOS CONTRASTES SE USAN MUCHO EN EL ESTILO DE CÓMIC AMERICANO, PERO TODOS LOS ESTILOS MANEJAN CONTRASTES DE CIERTA MANERA.

ESCORZA

5



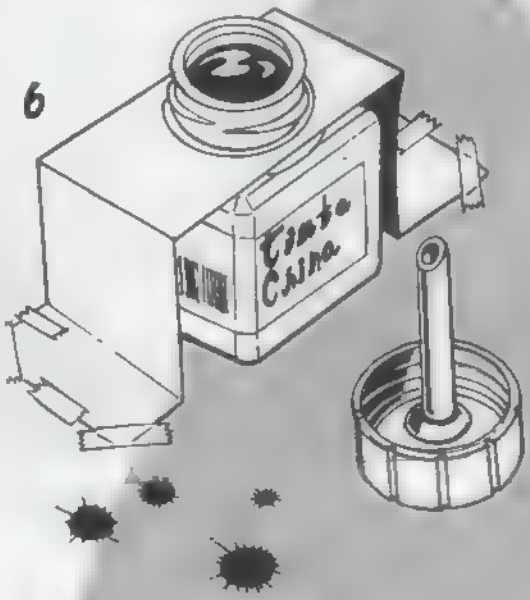


5. Calcar no sólo sirve para limpiar o superponer dibujos, también puedes mostrar el reverso del dibujo que quieres (siempre y cuando no tenga una perspectiva notable), esto se logra obteniendo la silueta de tu dibujo ya que la tienes, sólo es cuestión de detallar. Puedes utilizarlo en figuras completas, caras, manos, pies y hasta en objetos, además conservan el parecido. En los ejemplos observa que las siluetas son siempre las mismas.

7

7. En el dibujo todo es válido, si te cuesta mucho trabajo dar alguna posición o dibujar una mano, puedes usar espejos, revistas, fotografías, etc. Documentarse es algo que todos hacemos.

6



6. El entintado se ve mejor con tinta china, y si quieres empezar a usarla, algo que debes hacer es sujetar el recipiente con un cartoncillo a una superficie plana. Trata de no aprender esto por experiencia.

Angel Nava, ganador del concurso de arte de Academia Stellar, nos sorprendió por la cantidad de trabajos enviados, pero sobre todo porque incluyó en el sobre una breve descripción del proceso de trabajo. Como premio adicional aquí está una pequeña galería y el proceso que mandó sobre la ilustración ganadora

Felicidades.

ACUARELA ARTÍSTICA LILIANA PARTIDA

La acuarela es una de las técnicas más versátiles y más difíciles dada la transparencia del color, pero es muy interesante ver la cantidad de colores que puedes obtener. La diseñadora **Liliana Partida** nos muestra cómo poder manejar la acuarela por medio de manchas para lograr efectos visualmente atractivos. El estilo de esta chica es bastante diferente en cuanto a dibujo se refiere, no te preocupes si de primera instancia no entiendes su boceto, es sólo cuestión de acostumbrarse. (Pero te adelanto que es una tortuga caminando en la playa y con rayos de sol en la cabeza... les dije que era rara).

En vez del Fabriano, que es el papel que usualmente se usa en acuarela, puedes usar cartulina ilustración Súper, marca Gillbert o alguna que contenga 50% de algodón para que la acuarela se manipule adecuadamente.

1

1.- Lo primero es humedecer la parte que se va a colorear, NO es necesario mojar todo de una vez, sólo la parte a colorear, pero tienes que mantenerla húmeda.

Las acuarelas son marca Acuarel y debes tener un vaso con agua limpia, pinceles de diferentes tamaños, de preferencia de pelo de camello, un godete para mezclar la pintura, papel y paños para limpieza y material para entintado, en este caso, estilógrafos desechables.

2

2.- Carga tu pincel con pintura, previamente diluida, y coloca el color emplastándolo, verás cómo se "mueve" en las partes húmedas y va formando manchas; no te preocupes, ése es el chiste de la técnica.

3

3.- El papel debe estar húmedo, pero no muy mojado porque puede empezar a despegarse, si tienes demasiada agua puedes retirarla con papel de baño o una servilleta

4

4.- Después de la primera capa de color, y con el papel aún húmedo, coloca un tono más oscuro de color (mientras menos diluido esté el color, más oscuro será) y pon la punta del pincel en el papel, verás cómo la pintura "rompe" en el agua, éste es el efecto que se necesita en esta técnica romper la pintura.

5

5.- Humedece más zonas del papel y jala pintura creando más manchas de diferentes tonos, no tengas miedo, experimenta lo más que puedas.

6

6.- Coloca tonos más oscuros donde creas que debe de ir una sombra, pero recuerda que deben ser manchas, nada de zonas bien delineadas por el momento.

7

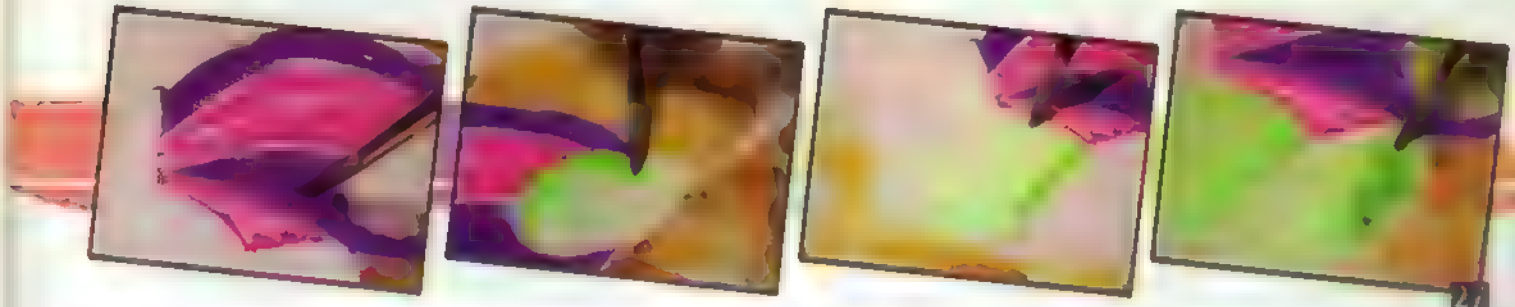
7.- Puedes ayudarte con un ventilador o algo parecido para secar más rápido el papel, así puedes trabajar el resto de los colores con más libertad y sin preocuparte por los accidentes; además, con el ventilador puedes "empujar" la pintura para otros efectos.

Esta otra forma de romper el color es interesante.

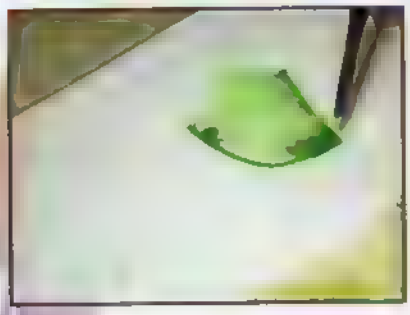
Humedece el papel y colorea como en la técnica anterior, pero esta vez debes retirar el color del papel todavía húmedo, esto es importante porque si no hay humedad, el color no podrá ser rebajado de esta forma.

En la parte morada del caparazón se usó la misma técnica de la página anterior.

Y ahora mezclando estilos, puedes colorear varias zonas de tu dibujo.



Esta técnica es un poco diferente, pero analicémosla paso a paso.

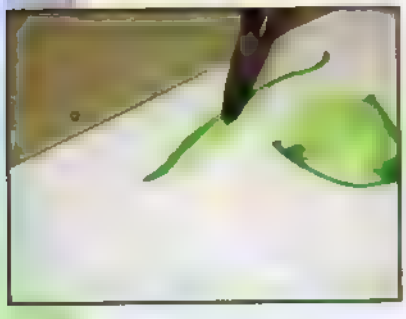


1.- Si te fijas el efecto es el mismo de romper la pintura, pero tiene un detalle, mira con cuidado.

1

2.- Primero trazas una línea delineando la zona que vas a colorear, con el papel seco.

2



3.- Luego, con el pincel húmedo, degrada la pintura hacia dentro de tu figura, siempre manteniendo el trazo en manchas.

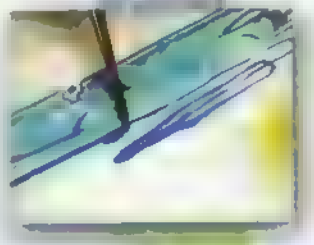
3

4.- Con el papel húmedo, rompe el color en zonas estratégicas indicando algunas sombras.

4

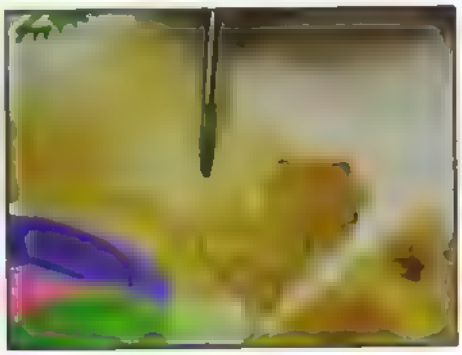
5.- Sigue repitiendo estos pasos hasta que termines toda la zona.

5



El agua puedes trabajarla de la misma manera pero puedes mezclar diferentes tonos de azul, violeta o incluso rojos.

Las huellas en la arena se trabajaron combinando esta técnica y la de manchas del principio, el efecto es bastante agradable.



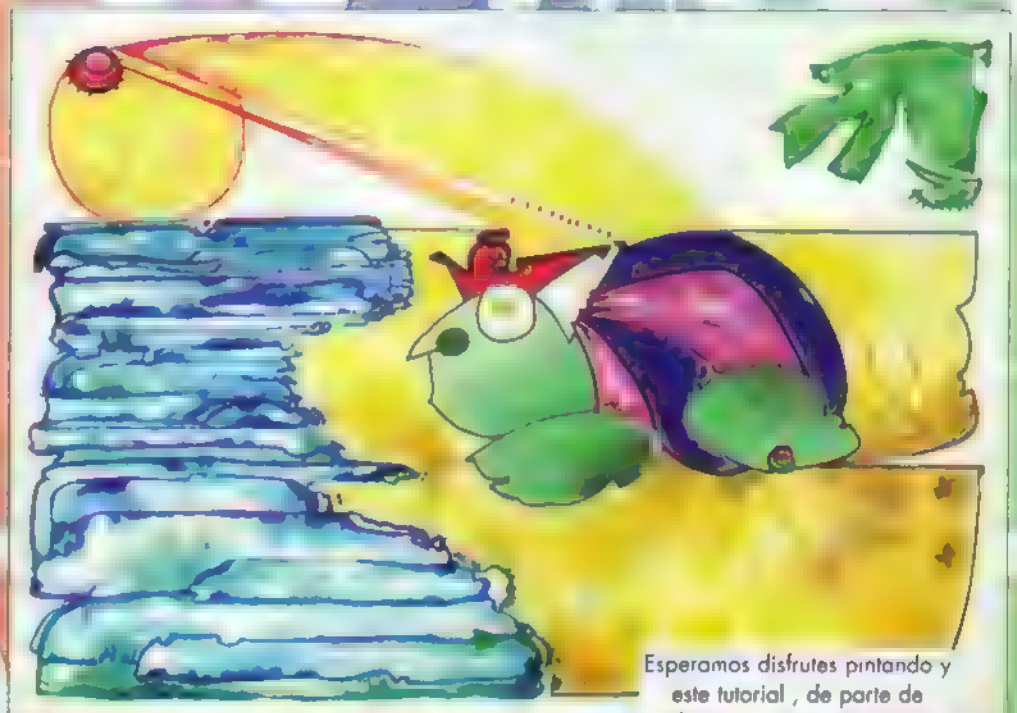
Ahora, para degradar de un tono a otro, primero debes hacer los pigmentos que van a intervenir, en este caso se degrada de rojo hacia amarillo, lo cual indica que los colores intermedios deben ser naranjas de diferente saturación.

Cuando termines de colocar un color, debes mezclarlo en el papel con el tono intermedio siguiente, y luego con el que sigue hasta llegar al color final. En todo el proceso debes mantener el papel húmedo para que los colores se mezclen adecuadamente pero recuerda humedecer sólo la parte que vas a colorear, de otra manera la acuarela pintará fuera del límite

Si tu trabajo se llegara a secar, puedes humedecerlo de nuevo, pero con mucho cuidado para no manchar otras partes del dibujo

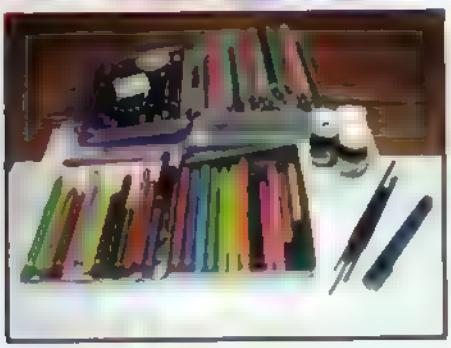
En este caso el sol y los rayos de luz se colorearon usando todas las técnicas que te mostramos, no olvides experimentar en tu trabajo

Por último el entintado. No es necesario que entintes todas las líneas, sólo aquéllas que quieras resaltar más y puedes usar estilógrafo, plumilla o pincel, pero debes dejar que el trabajo seque completamente para entintarlo porque la tinta se puede correr con la humedad.



Esperamos disfrutes pintando y este tutorial , de parte de **Liliana** le sirva de mucho

TERESA JURADO AMPUDIA



Teresa Jurado Ampudia es una diseñadora gráfica con gran afición a las series de animación y los videojuegos. Dado que sabe manejar diferentes técnicas, nos muestra cómo combinar varias de ellas para hacer una ilustración espectacular.

A

Para esta ilustración se usa papel Graphic, muy parecido al Bond común, pero ligeramente más grueso y comprimido. El bocete previo (*A*) se realiza en un cuaderno de hojas blancas y luego se pasa a papel albanene (*B*) y de aquí al papel Graphic (*C* y *D*). Checa cómo con una tabla de acrílico blanco y una lámpara de escritorio esta chica se las ingenia para improvisar una mesa de luz. El calcado se hace con un lápiz 4H (muy duro) esto es porque una vez terminado, se borra el lápiz, pero queda una guía suficientemente visible para poder colorear y dar el efecto de sin-líneas (E).

En una hoja aparte se hacen pruebas para ver qué material es el adecuado para iniciar, en este caso los lápices Prismacolor Profesionales son los idóneos dado el tamaño del dibujo, aunque también puedes trabajar con pasteles o lápiz conté. También se decide el tono de piel de la primera chica.

1.- Empieza poniendo un tono base en la piel, casi blanco, esto con el fin de que los colores siguientes puedan ser degradados adecuadamente.

2 y 3.- Ve colocando los colores uno por uno, cada vez con tonos más oscuros. Para hacer el degradado, comienza presionando con fuerza donde quieras que sea más oscuro y conforme coloreas la luz, ve presionando menos hasta que apenas roces el papel; ve dando la forma de lo que coloreas y toma en cuenta la fuente de luz.

4.- Para el cabello debes "jalar" con fuerza el color en dirección de los mechones, esto te da efectos de luz y sombras muy buenos.

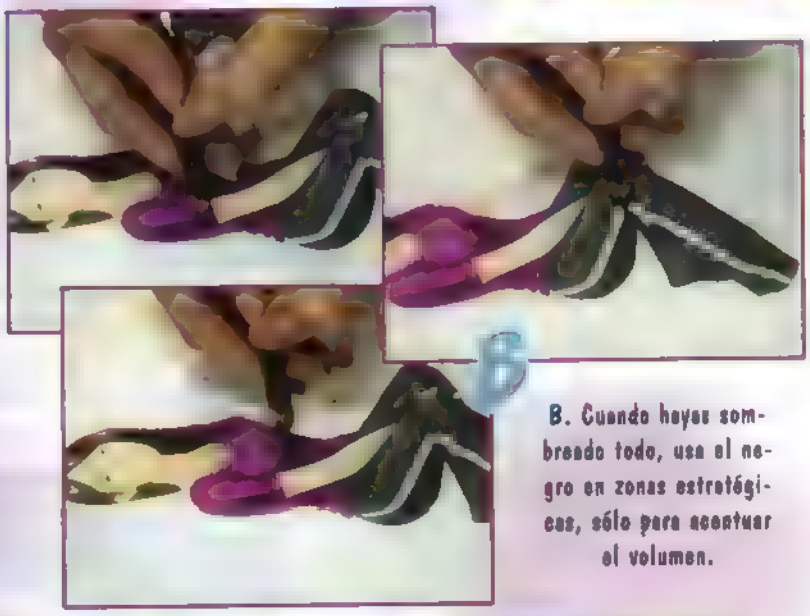
5.- Debes hacer pruebas sobre el color de la ropa, ya que deben combinar adecuadamente de acuerdo con el color de la piel y cabello.

6.- Sigue el mismo proceso de degradados en la ropa, pero fíjate en los pliegues.

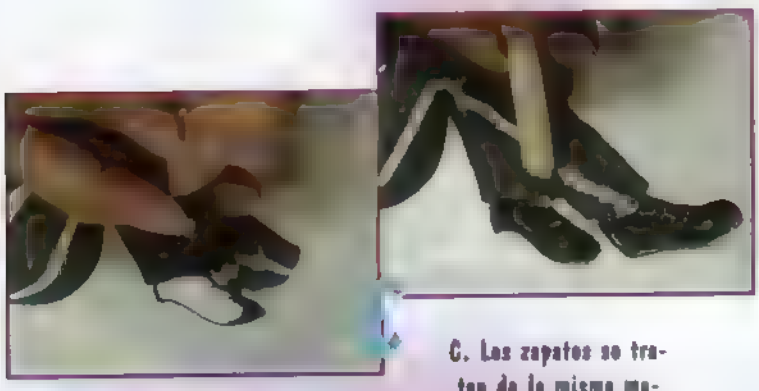
7.- Sombrea con tonos más oscuros y ponle negro a las zonas más oscuras.

8, 9 y 10.- Ya que tienes la ropa terminada, retoca el cabello, dale más forma y delinea perfectamente las cejas, los ojos y la boca.

A. Ahora el pantalón. Debe ser un color que combine con la blusa. Debes presionar con fuerza el color para que no quede ni un espacio blanco. Trata de que el tono sea parejo en toda la zona.



B. Cuando hayas sombreado todo, usa el negro en zonas estratégicas, sólo para acentuar el volumen.



C. Los zapatos se tratan de la misma manera, pero mira cómo puedes pintar con blanco sobre negro, para dar volumen y detalles.

D. Por último, maquilla con tonos del color de la ropa. Pinta párpados, labios y pómulos.

E. TIPS
- Cuando te "pases" de la zona a colorear, usa un cutter o una navaja y quita el color poco a poco.
- Quita el polvo de color y lo raspado con un pequeño cepillo o un paño, no trates de quitarlo con la mano.

F. Usa el mismo procedimiento para todos tus personajes y los elementos de fondo, en este caso, el sillón.

TERESA JURADO AMPUDIA

Ahora procederemos a montar el dibujo en un papel especial, no pierdas detalle.

1

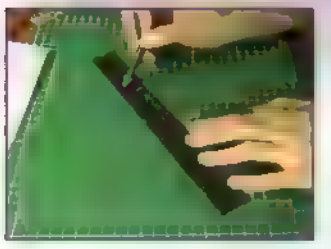
Corte cuidadosamente con un cutter bien afilado por la orilla de tu dibujo, cuida de no dejar bordes blancos al quitar partes del dibujo.

2

Usa una tabla salvacortes para que no rayes la mesa donde te apoyes, retire con cuidado el dibujo.

3

Retoca si es necesario algunas partes del dibujo. Al retirarlo del fondo blanco verás detalles que antes no se notaban.

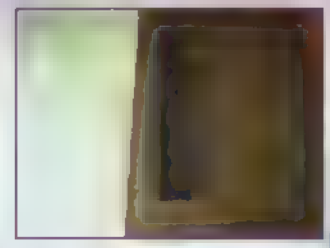


4

Para la sombra del sofá, se usó una tira de papel América café y se le dio degradado con lápiz de color negro.

5

Se pega la tira en donde va a ir el sofá y usando el recorte de nuestro dibujo, se marcan las sombras de los personajes, ahora ya se sabe dónde van a ir exactamente.

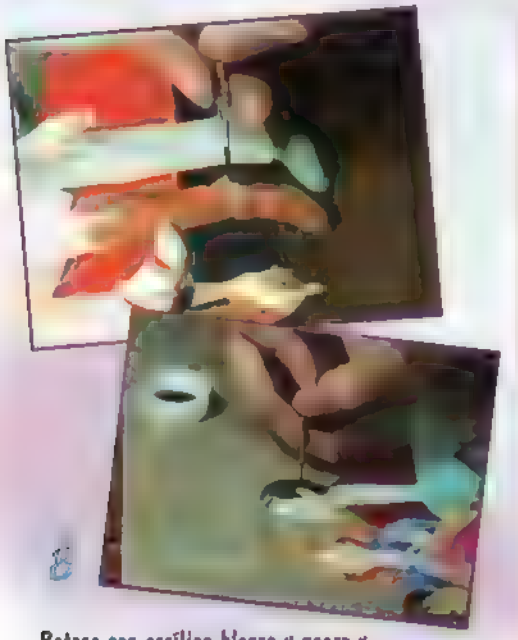


6

Aquí puedes ver las sombras con degradados tanto del sofá como de los personajes. Todo está montado sobre un bastidor de papel Foamboard al cual se le pegó previamente cartulina texturizada y papel Rhododendro café oscuro para simular la pared y el piso.

7

Pega lentamente tu dibujo, usa pegamento en aerosol Spray Mount (3M) o puedes usar lápiz adhesivo.



8

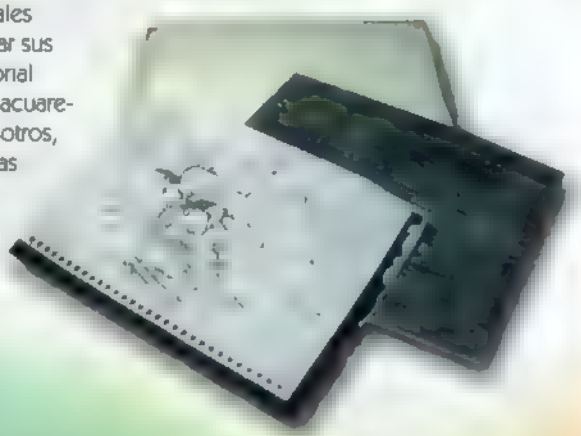
Retoca con acrílico blanco y negro y un pincel fino. También puedes usar estilógrafos.

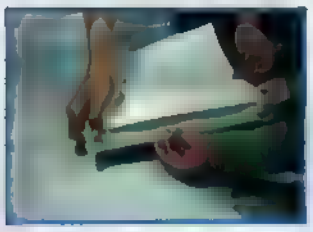
Ya está. Practica mucho estas técnicas, son un poco tardadas, pero el resultado es impresionante. Muchas gracias a Tere por su clase.

ACUARELA ESTILO MANGA

ESTEBAN

Los que dibujamos manga siempre estamos a la expectativa de los materiales que los japoneses usan para realizar sus ilustraciones. Con este sencillo tutorial que **Esteban**, gran aficionado a la acuarela de estilo manga realizó para nosotros, esperamos resolverte muchas dudas





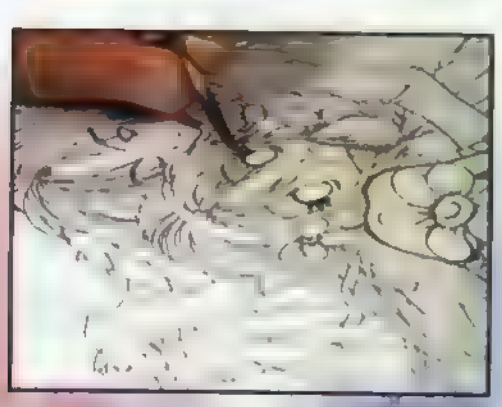
MONTAJE

Las acuarelas que se usaron son de marca japonesa (Guitar Paint), pero puedes utilizar las de marca acuarel que son más fáciles de encontrar o cualquier marca de Acuarela en tubo. La diferencia con las japonesas es que éstas pueden usarse y degradarse aun con el papel seco, cosa que es más difícil de lograr con las marcas nacionales. El papel es Fabriano, es el papel especial para la acuarela, trata de que sea lo más blanco que se pueda. Usa pinceles de diferente tamaño, pero de preferencia redondos, los de brocha no son adecuados para esta técnica. Ten siempre a la mano un paño para limpiar tu pincel

Lo primero es montar tu papel sobre una base sólida, ya sea una tabla de acrílico, cristal grueso o plástico, esto es porque el papel va a ser mojado y si no lo sujetas a una base fuerte, se te hará chicharrón. Para montarlo, colócalo sobre la base que escogiste y pegalo ya sea con Masking Tape o algún papel engomado. Tiene que quedar bien estirado

Ahora necesitas sacar una fotocopia del dibujo que vayas a realizar. Raya una hoja de papel Bond con un lápiz suave (6b) en todo un lado, este papel nos servirá como papel calca. No uses el papel calca que venden en las papelerías porque es más difícil de borrar. Ahora coloca el papel calca sobre el Fabriano y luego tu dibujo, pégalos con Masking Tape sólo de la parte de arriba. Con una pluma re dibuja toda tu ilustración. Trata de que la pluma sea de color para que puedas diferenciar donde ya has dibujado. Listo, ahora tu dibujo está sobre el papel a trabajar. Sólo entíntalo y límpialo con una goma suave y está listo para trabajarse. Esteban recomienda que en el entintado se usen los estilógrafos desechables Staedler, ya que la tinta de éstos puede soportar la humedad del papel sin correrse.

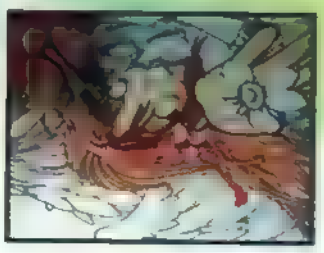
Siempre trabaja con el pincel humedo, debes tener varios vasos de agua para que cuando cambies de color, no manches unos con otros. Usa un godete para colocar los pigmentos, pero no uses una cantidad muy grande. Entre más agua tenga el pigmento, mas claro se hará, mientras más cargado de pintura este el pincel, pintará el color con más saturación



Usa una base de amarillo muy tenue para humedecer las zonas de la piel, debes trabajarlo con paciencia, cuidando que el color no invada zonas que no sean piel. Da sombra con el mismo amarillo mezclado con un poco de naranja o bermellón. Debes delinear la parte que vayas a sombrear con el tono sólido y mientras está húmedo, puedes degradarlo con el pincel ligeramente cargado con agua. Cuida de no salirte.

Usando la fuente de luz que hayas designado, aplica sombras a toda la piel usando el mismo método: Color sólido primero y degradas con agua

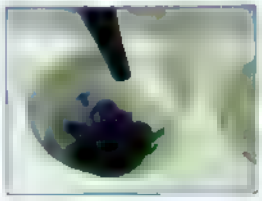
Para el cabello, pintalo todo con una base clara y sombréalo dejando secar un poco el papel. En este tipo de cabello no debe haber muchos degradados ya que se perdería la forma. Usa una hoja de papel para apoyarte cuando creas que puedes manchar el dibujo



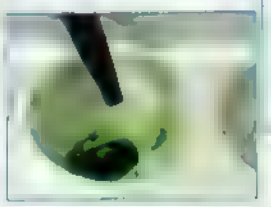
PARA HACER UN FONDO DE APARIENCIA MARINA HAZ LO SIGUIENTE:

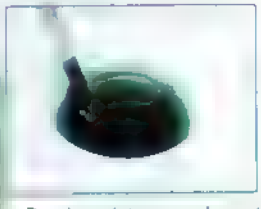
1

Realiza primero una prueba en un pedazo de papel diferente, tienes que humedecerlo bastante.



2





En el godete mezcla un tono verde con un tono azul, no cargues demasiado el pincel

3

Comienza dibujando círculos y óvalos de diferentes tamaños y con espacio entre ellos, esta prueba te sirve como práctica y para saber si el tono que usas es el adecuado.

4

Llena tu ilustración con estos círculos y mantén siempre una medida estándar, no hagas un círculo demasiado grande, todos deben tener un máximo como medida

5

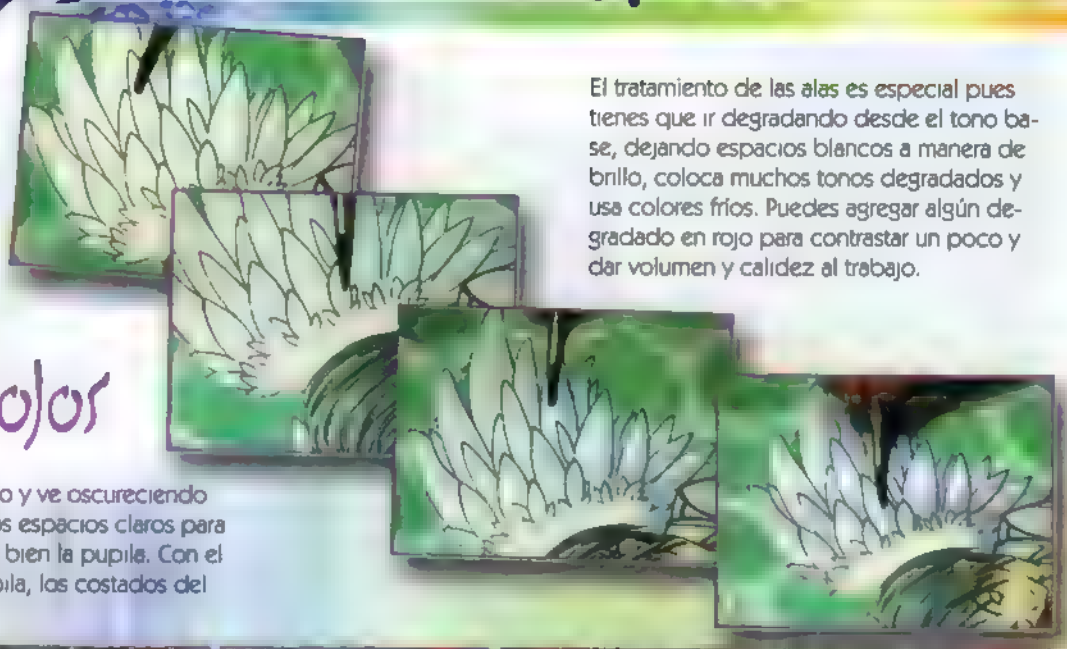
Con el pincel un poco más cargado, dibuja formas redondeadas dentro de cada círculo, trabájalas hasta que veas que son más oscuras que la base, pero no les des demasiada intensidad. Los puntos producen un efecto muy interesante, pero no abuses de ellos

Si gustas puedes pasar un pincel cargado sólo con agua por todo el fondo cuando termines para hacer que el color se expanda más.

Usa la técnica de la página anterior para colorear todo el dibujo, recuerda conservar tu fuente de luz.

ACUARELA ESTILO MANGA

ESTEBAN

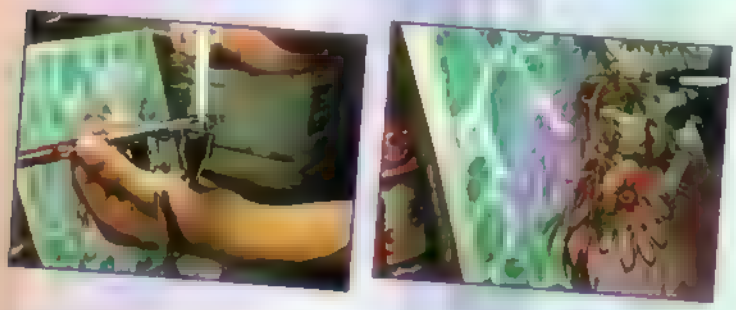


El tratamiento de las alas es especial pues tienes que ir degradando desde el tono base, dejando espacios blancos a manera de brillo, coloca muchos tonos degradados y usa colores fríos. Puedes agregar algún degradado en rojo para contrastar un poco y dar volumen y calidez al trabajo.

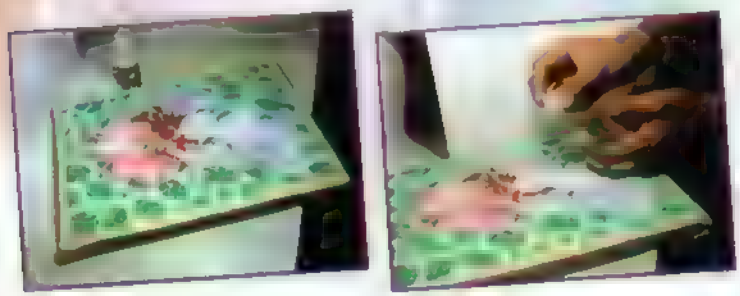
PARA LOS OJOS

Pon una base en color muy claro y ve oscureciendo con tonos más intensos. Deja los espacios claros para simular brillos, pero marca muy bien la pupila. Con el tono más oscuro delinea la pupila, los costados del ojo y las cejas

Usa un aerógrafo con un poco de acuarela blanca para dar un efecto de brillo en las alas.



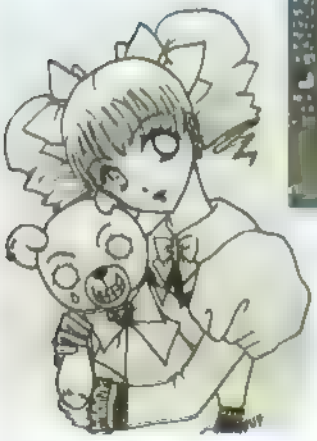
Recorta un papel para cubrir la cara de tus personajes y salpica un poco de corrector blanco MUY líquido como se ve en la foto para dar un efecto de viento y más movimiento al dibujo



Agradecemos a **Esteban** por este tutorial, con el que esperamos que disfruten pintando.

PHOTOSHOP / PAINTER

SUF



Suf es una chica que domina de manera muy a la japonesa el coloreado digital aquí nos enseña cómo combinar programas para obtener una ilustración con diferentes técnicas.

Una vez que tienes tu boceto, debes entintarlo y digitalizarlo, en este caso se escaneó a escala de grises y a 300 dpi, ábrelo en Photoshop

Limpia la imagen borrando líneas mal colocadas con el borrador o el pincel y color blanco, después modifica el brillo y el contraste en el menú Image Adjustments Brightnes/Contrast para resaltar el delineado y hacer blanco el fondo

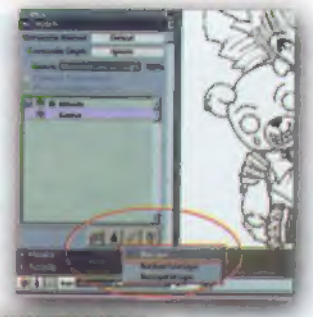
Para separar la línea del fondo tienes que convertir tu imagen a formato RGB y aplicar el filtro Eliminate White que puedes bajar de Internet (sigue las instrucciones de instalación y uso del filtro) Así, tendrás la línea por separado en un layer No olvides darle nombre

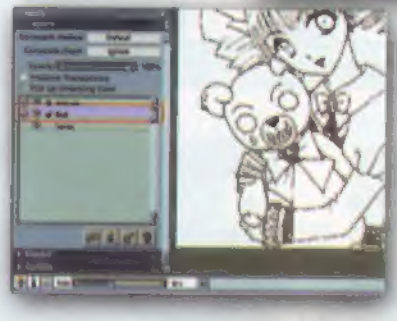
Una vez que tienes el layer del delineado, guarda tu imagen como archivo de Photoshop (PSD) y ábrelo en Painter.

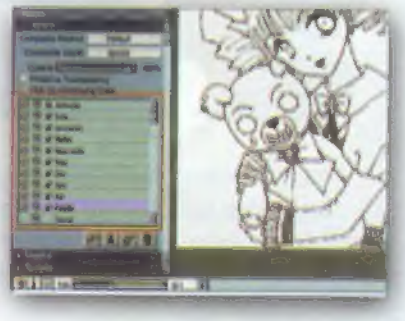
PHOTOSHOP / PAINTER

La interfaz de Painter es algo diferente a la de Photoshop pero no es tan complicado entenderla. Tiene paletas flotantes y barra de menú, cada herramienta tiene su propio menú, investiga y experimenta, la cantidad de opciones es increíble.

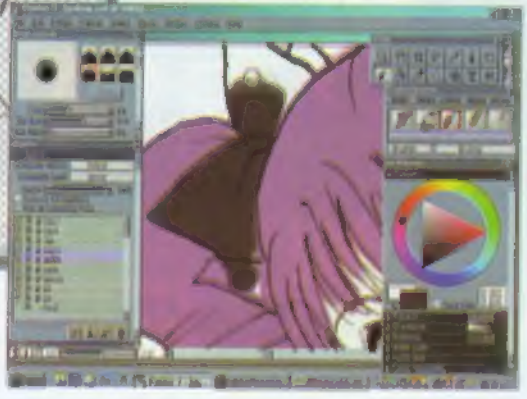
Para comenzar a pintar crea layers para cada color en la paleta Objects, en el botón "Create New Layer".





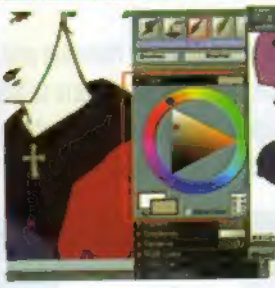


Hay muchísimas herramientas para pintar en este programa, pero usaremos el pincel, el aerógrafo y la goma por esta ocasión.



Modifica el tamaño y la forma del pincel en la paleta Brush Controls. Para poder usar las herramientas de trazado debes presionar el botón BRUSH de la paleta Tools, puedes seleccionar los colores a usar en la paleta Art Materials, checa que en esta última puedes modificar muchas opciones, incluido el tipo de papel en el que pintas.

Pinta los colores base en su respectivo layer (piel, cabello, oso, ropa, etc.). Si llegas a salirte de la línea usa la herramienta Eraser de la paleta Brushes.



Una vez que tengas todos los colores base, abre un nuevo layer sobre cada uno de los elementos para pintar las sombras. Pintalas con el mismo pincel seleccionando un color más opaco o más saturado que el color base.

Muchas veces, a lo largo del proceso, los colores iniciales pueden no agradarte, puedes cambiarlos con la opción de "Adjust Color" que se encuentra en el menú: Efects Tonal Control Adjust Color. Tienes que hacerlo capa por capa si quieres cambiar todos los colores.

Aprovechando que tienes el aerógrafo "en la mano", pinta algunos detalles como los labios, seleccionando un delicado tono rosa y tomando de nuevo el pincel, agrega luces y más sombras al cabello y ropa, así comienzas a "balancear" el dibujo, a dar más contrastes de luz y sombra.

Para pintar los ojos, cambia al aerógrafo digital. (Notarán que aquí cambié el color de los ojos). Con un color más fuerte que el de base da "profundidad" al ojo pintando la pupila y un aro a su alrededor. Después, seleccionando el blanco, pinta los "destellos".

Agrega más detalles, aplica un poco de rubor al rostro de la chica y listo.

El Painter puede ser un programa intimidante, pero una vez que domines las opciones, nada podrá detenerte. No olvides practicar y esforzarte cada vez más. Gracias a Suf por su tutorial y esperamos que hayas disfrutado de este número especial. Nos veremos el próximo mes.

¿TE GUSTA DIBUJAR ?

Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para realizar tus propias ideas y personajes por medio del

DIBUJO DE: CÓMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO

Visítanos en Colón 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo, entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89 y 5512-06-23

¡YA ESTAMOS EN ECATEPEC!

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17
Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo,
San Cristóbal Centro

5570-98-94

Artemanía 2

sólo $18.00

La revista para el artista

Diferentes técnicas y estilos

¡BÚSCALA YA!